Nº 1 • FEBRERO 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN CD EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

TEST
- TEKKEN TAG TOURNAMENT
- FIFA 2001
- RAYMAN REVOLUTION
- SUMMONER
- DYNASTY WARRIORS 2

TEST
- NBA LIVE 2001
- MOTO GP
- BLOODY ROAR 3
- UNREAL TOURNAMENT

REPORTAJES
- THE BOUNCER
- FORMULA ONE 2001

DVD
TODAS LAS NOVEDADES
- EL PATRIOTA
- SCREAM 3
- EL GLADIADOR
- LA PLAYA
- MISION A MARTE

TRUCOS
PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

¿JUEGO O REALIDAD?

GRAN TURISMO 3



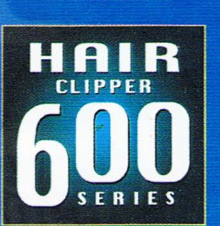
¡REGALAMOS... 30 Películas DVD y 40 Juegos de EA Sports!







Philishave



PARA LA SAL NECESITO UNA MANO EXPERTA, PARA CORTARME EL PELO NO.

Philishave C688

14 POSICIONES DE CORTE

Con el nuevo Cortapelos Philishave, conseguir el corte de pelo en el punto justo es más fácil y cómodo. Sin esperas en la peluquería. Sencillamente, en casa. Con el estilo que quieras, corto o largo. Gracias a su sistema Contour Tracking™ y a sus 14 posiciones de corte, podrás cortarte el pelo sin errores y a la longitud deseada. Además, con la nueva Philishave Serie 600 te regalamos un vídeo explicativo, para aprender a cortar el pelo como un verdadero profesional.

Con el Cortapelos Philishave Serie 600 es muy fácil tener mano de peluquero.

SISTEMA ANTI-ERRORES



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

SELECT



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto**, **Roberto Serrano Martín**, **Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Juan Carlos Sanz**, **Francisco Javier Bautista**, **Javier Iturrioz**, **Ana Márquez**, **Oscar Morales**, **Luis Mittard**, **Daniel Rodríguez**, **Jasón García**, **Manuel Martínez**, **Isabel Garrido**, **Rafa Notario**, **Tania Ortega** (edición) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Juan Pescador**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Gerente de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux**: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.**: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia**: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido**: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia**: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos**: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal**: P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza**: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón**: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Ruan S.A. Avda. de la Industria 33, 28100 Alcobendas (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal**: M.50833-2000
Printed in Spain



José Luis del Carpio >>
Alfonso Vinuesa >>
Bruno Sol >>
Roberto Serrano >>

<< Jasón García
<< Isabel Garrido
<< Tania Ortega
<< Javier Iturrioz



PS2

<< Marcos García >>

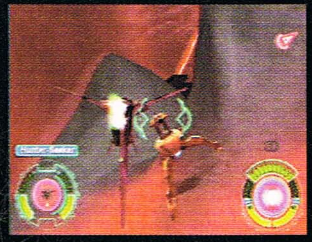
Con el nacimiento de **PS2** comienza una nueva y gloriosa etapa en el mundo del videojuego y el entretenimiento audiovisual. Además de poner en nuestras manos el hardware más avanzado de la historia, **PlayStation 2** nos ofrece tecnología DVD, así como una prometedora conectividad a banda ancha que a medio plazo nos transportará a una nueva generación de ocio interactivo. Sabemos por los años que hemos dedicado a este fascinante mundo que somos capaces de ofreceros la mejor revista sobre **PS2**, y por eso hemos depositado toda nuestra confianza e ilusión en la «bestia negra» de **Sony** como sistema de entretenimiento del futuro. Así nace **PlayStation 2 Revista Oficial**, con el firme objetivo de convertirse en una publicación acorde y paralela a las aspiraciones de la máquina y su grandilocuente representación de lo que pueden llegar a significar las palabras «sistema de entretenimiento universal». Al ser la única revista oficial del mercado, tendréis a vuestra disposición todos los meses un irresistible aliciente en forma de exclusivo CD con las mejores demos del momento, para que podáis probar y sentir muy de cerca los títulos más apasionantes. El mayor y más experto grupo de profesionales del sector os da la bienvenida, y desde aquí queremos acompañaros en este recién iniciado viaje por un escenario dominado por altas edificaciones de color negro, en las que juguetean en las alturas hipnotizantes luces de color verde y azul que guiarán nuestros pasos. Esperamos que el poder de hipnosis de esta revista sea tan potente y sugestivo como el que ha desplegado **PS2** sobre nosotros, y que cada mes sintáis al abrirla que recorréis nuevas e inexploradas rutas digitales de información, ocio y, sobre todo, diversión.

LUCASARTS

Star Wars StarFighter

La saga galáctica de George Lucas prepara su aterrizaje en PlayStation 2 con un vibrante shoot´em-up basado en el Episodio I



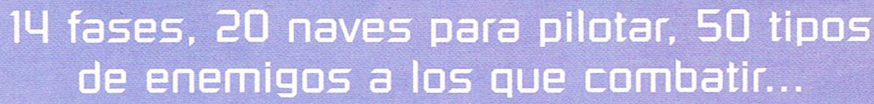








Tras casi un año de desarrollo, ***SW Starfighter*** ha dejado de ser un proyecto para convertirse en toda una realidad. Hemos tenido acceso a la versión *beta*, y os podemos asegurar que responde a todas las expectativas levantadas entre los fans de la saga. Este *shoot´em-up 3D*, con una mecánica a medio camino entre *X-Wing* y *Ace Combat*, os pondrá a los mandos de más de veinte clases de naves, algunas extraídas del Episodio I y otras de nueva creación. Pese a que dista mucho de estar acabado, ***SW Starfighter*** muestra ya un derroche gráfico sin precedentes en la historia de los juegos de *Star Wars*, empezando por la calidad de las explosiones y terminando por el detalle y espectacularidad de los combates en el círculo de asteroides.



14 fases, 20 naves para pilotar, 50 tipos de enemigos a los que combatir...

Las cifras que ofrece ***Starfighter*** pueden parecer mareantes, pero son sólo la punta del iceberg de un juego que encierra un sinfín de extras en cada una de las 14 misiones que lo componen. Resolver las misiones secundarias (una tarea de titanes, en algunos casos) te permitirá sacar a la luz nuevos vehículos y algún que otro secretillo que **LucasArts** no ha querido desvelar todavía. ¿Jugar quizás con el Halcón Milenario? Quién sabe. Si en *Rogue Squadron* se podía llegar a pilotar un *Naboo N-1 Starfighter*...



KONAMI

Silent Hill 2

Su lanzamiento está previsto para otoño en Estados Unidos

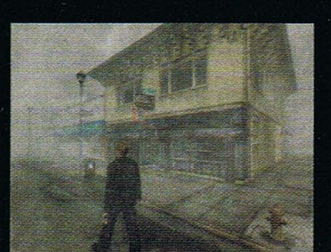
Konami lleva un año trabajando en la secuela de ***SH2*** con un equipo formado por 30 personas. La única conexión con el primer episodio es la ciudad de Silent Hill. Esta vez el juego cuenta con un argumento totalmente nuevo. El protagonista recibe una carta de su esposa, muerta hace tres años, en la que le invita a viajar a la siniestra ciudad. El *trailer* del juego que circula por **Internet** nos muestra un aspecto visual terrorífico.





Konami nos muestra en Silent Hill 2 a criaturas representadas con un gran realismo y que parecen sacadas de nuestra peor pesadilla.





Con criterio

Los videojuegos ya tienen código ético



El pasado 21 de diciembre de 2000 se presentaba en sociedad el **Código Etico sobre la comercialización y uso de videojuegos**. El acto estuvo presidido por la Directora General de la Salud Pública y Consumo, **María Dolores Flores Cerdán** y por **Ignacio Pérez Dolset**, Presidente de **ADESE**. A partir de ahora, y gracias a este código ético de autorregulación, los productos incluirán un sello en el que se especifica la correspondiente calificación de edad recomendada según los contenidos.

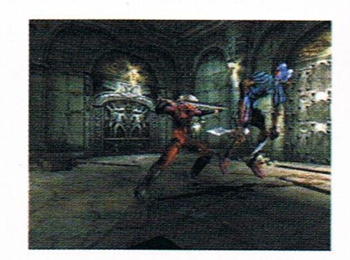
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
+18

CAPCOM

Devil May Cry

El creador de Resident Evil presenta su nueva criatura

Shinji Mikami prepara su incursión en los 128 *bits* con ***Devil May Cry***. Una aventura de acción con escenarios prerrenderizados con multitud de objetos en 3D. El protagonista, Dante, tendrá que utilizar sus habilidades con las artes marciales, las armas blancas y de fuego para luchar contra seres demoníacos. **Mikami** ha querido dotar al juego de acción sin límites aunque manteniendo ciertas dosis de exploración, todo ello acompañado de un aspecto gráfico impresionante. ***Devil May Cry*** será lanzado al mercado japonés el segundo semestre del presente año y es muy posible que en Navidades esté aquí.

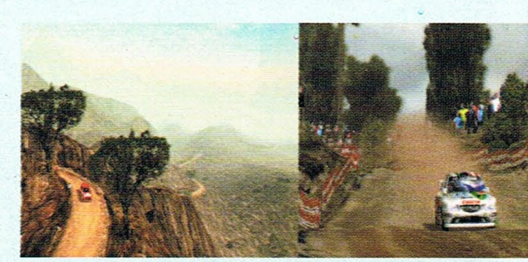


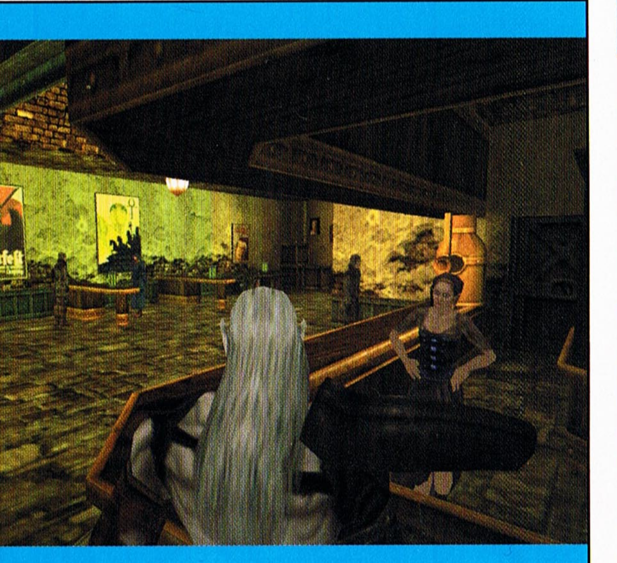


Dante empleará todos los medios a su alcance para aniquilar de una vez por todas a los demonios.

WRC 2001

Evolution Studios está desarrollando uno de los títulos más espectaculares para **PlayStation 2**. ***WRC 2001*** nos trae toda la belleza y tensión del **Campeonato Mundial de Rallies**. Su motor gráfico representa los escenarios al completo de una forma alucinante.



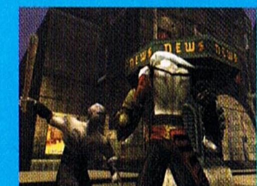


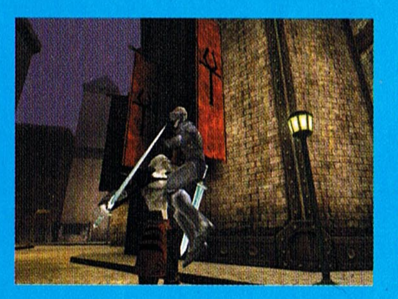
Legacy of K.: Soul Reaver 2

Primeras imágenes de la secuela para PS2

Crystal Dynamics está dando los últimos toques a la versión de **PS2** que verá la luz en el mes de marzo. La última vez que tuvimos oportunidad de ver ***Soul Reaver 2***, el pasado **E3**, se encontraba en un período temprano de desarrollo, sin embargo ya mostraba claramente el avance respecto a la entrega para **PlayStation**. Se ha aumentado el número de polígonos para representar escenarios y personajes. Además el juego se movía con una suavidad pasmosa y sus creadores han tenido tiempo de sobra para mejorarlo. En la jugabilidad, ***Soul Reaver 2*** contará con nuevos elementos como decapitaciones o un sistema para dirigir nuestros ataques.







Crystal Dynamics aprovecha el potencial de PS2 para ofrecernos una secuela con unos gráficos alucinantes.

BUNGIE SOFTWARE

Oni hace las Américas

Bungie Software crea un juego a medio camino entre un anime y Nikita





El 31 de enero de 2001, el público *yankee* podrá disfrutar de ***Oni***. Este título ha tenido un largo y laborioso proceso de elaboración y lleva siendo portada de revistas desde hace dos años. Peleas, *shoot´em-up*, aventura, acción... Muchas opiniones internacionales afirman que a ***Oni*** es difícil colgarle una etiqueta dentro de los géneros existentes. Pero queda claro que ***Bungie Software*** ha sabido aprovechar las excelentes prestaciones de la consola para elevar al máximo las tremendas posibilidades de su obra.

SQUARESOFT

Final Fantasy X

La saga más famosa de **Squaresoft**, por primera vez en **PlayStation 2**



Después de los personajes super deformed de la novena entrega, vuelven los modelos reales.

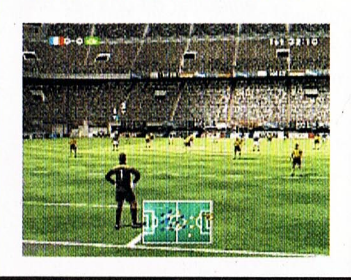
La entrega de ***Final Fantasy*** para **PS2** ya está en pleno proceso de trabajo. Nombres como **Tetsuya Nomura**, encargado del diseño de personajes en *FFVII* y *FFVIII* o **Nobuo Uematsu**, que ha realizado todas las bandas sonoras de la saga, están implicados en el que promete ser el episodio más espectacular de todos. El juego estará protagonizado por Tidus, un joven héroe, y una mujer llamada Yuna. ***Final Fantasy X*** será el primero en incorporar voces para sus personajes.

KONAMI

Fútbol de calidad para PlayStation 2

Winning Eleven 5 se prepara para desbancar a FIFA

Aquí tenemos las dos primeras pantallas del primer ***Winning Eleven*** para los 128 *bits* de **Sony**. El juego aparecerá en Japón el 15 de Marzo, contará con selecciones de 29 países y los nombres reales de los jugadores. A nivel gráfico se han empleado el doble de animaciones respecto a la última entrega y detalles como *confetti* o fuegos artificiales, para dar más realismo.





Mejora tu **comunicación**

Tecnología de la comunicación

CONNECT Nav+ (*), sistema infotelemático de a bordo con:

- Sistema SOS y servicios interactivos.
- GSM de doble banda con control telefónico de voz y sistema de "memo vocal".
- Ordenador de a bordo, navegador con mapa.
- Radio RDS con lector de CD.

(*) Disponible desde mayo 2001.

Para más información llámenos al **902 147 000**.

www.alfa-es.com

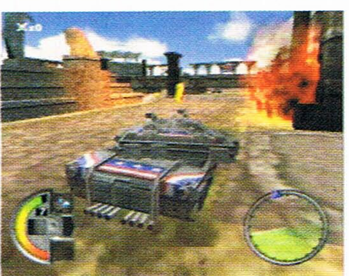
Alfa 147

WDL THUNDER TANKS

Cuerpo a tierra

Virgin vuelve con toda la artillería





W*DL Thunder Tanks* es un *shoot´em-up* de tanques cuya dinámica nos recuerda bastante a la saga *Twisted Metal*. Hay 9 tanques diferentes que podemos controlar en 20 escenarios. Las cinco modalidades de juego parecen asegurar la diversión y hay que sumarle la opción multijugador hasta para 4 jugadores.

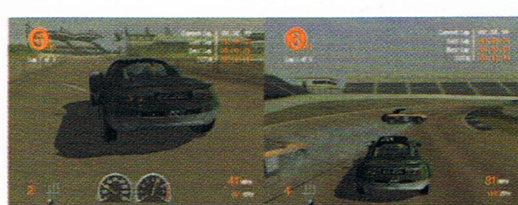
LOTUS

Metiendo la directa

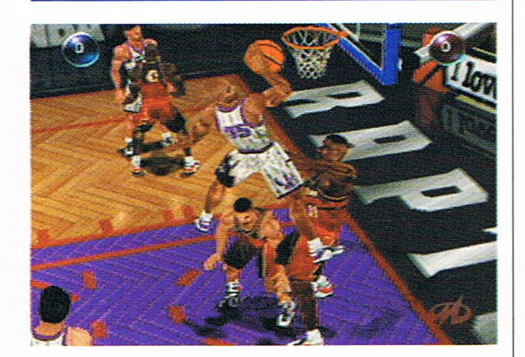


Pasa de «0 a 128 bits» con los coches más potentes

Interplay ha desarrollado su primer título de conducción deportiva para **PS2**. En él podremos acceder a todos los modelos creados por la emblemática factoría inglesa Aparecerá en nuestro país en Junio.



NBA HOOPZ



Canastas y espectáculo

Midway retoma el concepto del clásico NBA Jam





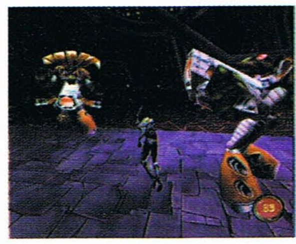
La saga *NBA Jam* sirve de base para este título de **Midway**. Esta vez los equipos estarán compuestos por tres jugadores en lugar de dos. El juego apuesta por un desarrollo *arcade* con controles simples que aseguran la diversión desde el primer instante, permitiendo realizar increíbles y espectaculares acciones y jugadas. **Midway** ha capturado los movimientos de **Shaquille O'Neal** para dar vida a los personajes del título.

MDK2 ARMAGEDDON

El fin del mundo

David Perry traslada su saga a los 128 bits





El «prota» de MDK 2 seguirá haciendo gala de todas las habilidades que podíamos usar en otras entregas.

No saldrá al mercado hasta marzo, pero ya sabemos que esta versión para **PS2** cuenta con una historia completamente original. Pero se mantiene fiel al diseño de los niveles, enemigos y armas de la entrega que vimos para **Dreamcast**.

U.E.F.A. CHALLENGE



Gol, por la escuadra

Infogrames no lo duda y se lanza al ataque

Hasta junio no podremos disfrutar con la última aproximación de esta compañía al mundo del fútbol. El juego cuenta con los mejores clubes europeos. Sus jugadores estarán representados con todo detalle y además se han incluido un total de 20 estadios reales.



Alfa 147. Despierta tus sentidos.

Alfa 147



Entra en un mundo de nuevas sensaciones. Siente la conducción como una experiencia completamente nueva. Disfruta de un nivel de equipamiento y seguridad inéditos en su categoría. Dispón de un sistema de asistencia telemática que se adelanta a su tiempo. Nuevo Alfa 147. Despierta tus sentidos.

www.alfa-es.com

Para más información llámenos al 902 147 000.



Lubricación especializada SELÉNIA

Alfafin
ALFA ROMEO FINANCIACIÓN

Reproductor portátil de MP3 - Philips

Rush

Exclusivo y espectacular diseño para un eficaz reproductor de MP3 portátil

La importancia del diseño queda patente en este exclusivo reproductor portátil de MP3, que con apenas 50 gramos de peso y sólo 7 cm^2, contiene todas las funciones exigibles a este tipo de aparatos. Se vende con una tarjeta SmartMedia de 64 MB, aunque también existe la versión que incluye una tarjeta de 32 MB. El atractivo *display* LCD proporciona una gran cantidad de información, que va desde el título de la canción, hasta el nombre de disco o del artista. También se ofrece información sobre el tiempo de reproducción, la memoria libre de la tarjeta o la tasa de compresión. El *pack* incluye el programa *RealJukeBox* para gestionar todo el paso de ficheros MP3 a la tarjeta y para convertir a este popular formato los CDs de audio. La versión no actualizada del *software* no pasa de 96 Kbps, y utiliza pilas AAA. Incluye un adaptador de corriente.



El aspecto del Rush es tan sugerente como sus prestaciones. 64 MB para almacenar aproximadamente hora y media de música digital de calidad. La información en pantalla es muy completa.

www.rush.philips.com

Altavoces - Creative

PS2000 Playworks

¿De verdad escuchas tu PS2 por la tele?

Si quieres aprovechar de verdad la calidad de sonido que es capaz de proporcionar tu consola en juegos y películas, descubre el *Surround Dolby Digital* que proporcionan estos altavoces. Conexión digital óptica o coaxial a **PS2**, mando a distancia por infrarrojos, y posibilidad de utilizarlos en un PC, un DVD, MiniDisc, etc.



http://csw.creative.com/products/ps2000/

Network Walkman - Sony

NW-E3

Pequeño y potente reproductor digital

Es ligero y elegante, y oculta un potente reproductor de música digital (MP3, WAV) que almacena hasta 120 minutos de música (según calidad de compresión) gracias a sus 64 MB de memoria.



www.sony.com

Reproductor Digital - DMJ

Tanky

CD-MP3, CD-Audio y Vídeo-CD en uno



www.dmj.es

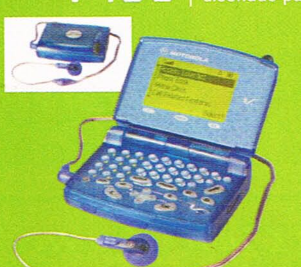
Con este reproductor podremos escuchar MP3 grabados en CD, CDs de audio normal y Vídeo CD conectándolo a un monitor por una salida de vídeo coaxial. Incluye un adaptador de corriente y una batería de litio recargable, emite señal PAL o NTSC y posee un fiable sistema anti-shock.

T E L E F

Motorola

V-100

El primer teléfono especialmente diseñado para chatear velozmente

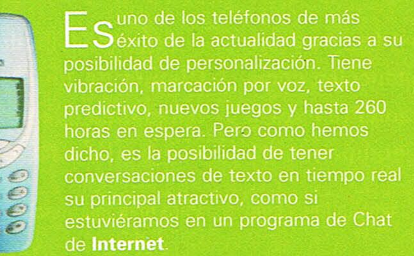


Un terminal de gama alta que incorpora un teclado completo para escribir mensajes de forma rápida. Posee una amplia pantalla para una mejor visibilidad, un editor de tonos musicales, grabadora de notas de voz y navegador WAP. Lo tienes en azul y verde.

Nokia

3310

El heredero del Nokia 3210 tiene como principal novedad la opción de chat



Es uno de los teléfonos de más éxito de la actualidad gracias a su posibilidad de personalización. Tiene vibración, marcación por voz, texto predictivo, nuevos juegos y hasta 260 horas en espera. Pero como hemos dicho, es la posibilidad de tener conversaciones de texto en tiempo real su principal atractivo, como si estuviéramos en un programa de Chat de **Internet**.

Philips

az@lis

Un terminal elegante con todas las prestaciones necesarias



Es compatible con la tecnología WAP, tiene un sistema de menús tipo carrusel excelente, su pantalla es de cinco líneas, puede recibir hasta 3 llamadas simultáneas, incluye marcación por voz, editor de melodías, zoom, un juego y hasta un euroconversor. Y como novedad, graba los mensajes de voz que recibamos. Y todo con un diseño más que interesante.

Reproductor Digital - Creative

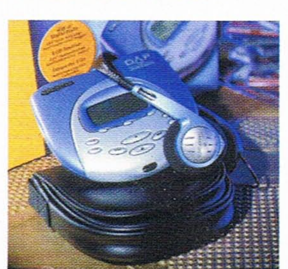
D.A.P. Jukebox

¡100 horas de música con calidad CD!

Lo que hace a este reproductor de MP3 especial son sus 6 GB de «disco duro», lo que equivale a 150 CDs de música que podremos llevarnos a cualquier parte. ¡Y en el tamaño de un Discman!

www.europe.creative.com/jukebox

Reconoce MP3, WMA y WAV y puede actualizar su software vía Internet.



Reproductor MP3 - Philips

Expanium | A prueba de vibraciones

Es capaz de reproducir MP3 y CD Audio en un mismo CD. Incluso reconoce CDs regrabables, detalle que a muchos les resultará muy interesante. Y da igual que lo agitemos con la violencia que sea, este reproductor no se corta fácilmente, lo que le hace perfecto para los amantes del deporte.

www.philips.es



Reproductor SACD - Sony

SCD-XB 940

Super Audio CD, el formato del futuro



www.superaudio-cd.com

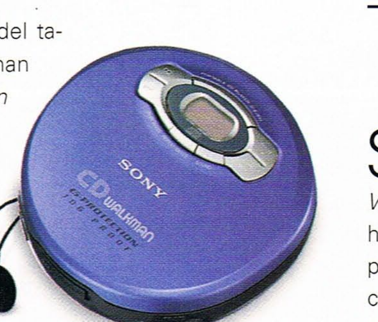
Aún queda tiempo hasta que se popularice este nuevo formato que -dicen- está llamado a sustituir los CD Audio convencionales. Pero **Sony** ya pone al alcance de los usuarios más exigentes un reproductor SACD con la tecnología DSD (*Direct Stream Digital*), que refleja exactamente la onda sonora producida por la fuente original. Para elitistas.

CD Walkman - Sony

D-EJ611 | Reproducción digital continua sin saltos

De forma totalmente circular y del tamaño de un CD, este Discman incorpora la tecnología *G-Protection Jog Proof*, que protege de todo tipo de golpes (hasta 3 por segundo), proporcionándole una altísima velocidad de recuperación y almacenamiento de datos. Lo hay en plata, azul, negro y amarillo.

www.sony.com



Reproductor de MP3 - DMJ

C@mp | Tus MP3 en el equipo de sonido de tu coche



Un reproductor con forma de cassette que se puede utilizar de forma autónoma, en la cadena de música o incluso en el cassette del coche. Una vez insertado en la cadena o el coche, el control se establece con los mandos del cassette o del autorradio. 64 MB integrados, conexión USB al ordenador y alta fiabilidad.

www.dmj.es

TV+Vídeo - Sony

KV-21FV

Combo FD Trinitron Wega

Se incorpora a la serie Combo la tecnología *FD Trinitron Wega*, que tan buenos resultados ha dado en televisiones y retroproyectores. Proporciona una excelente calidad de imagen desde cualquier ángulo de visión, y ofrece las mejores prestaciones en grabación y reproducción de cinta, con la tecnología *Trilogic Plus*.

http://www.sony.com



O N Í A



Panasonic

GD92 | Un móvil con estilo que graba tu propio timbre



La posibilidad de grabar cualquier sonido (un grito por ejemplo) y que sirva de timbre de tu móvil, es lo más destacado. Pero además, sus 6 líneas de texto, la función de vibración, la posibilidad de examinar el correo electrónico o el grabador de voz lo hacen imprescindible.

Sagem

MC 940 | Terminal con manos libres



Si quieres mantener una conversación sin necesidad de sujetar el teléfono, éste es tu móvil. Pantalla gráfica de alta definición, 40 melodías, calculadora, juegos, alarma, vibración y sus bonitas carcasas intercambiables, caracterizan a este terminal de formas redondeadas.

Ericsson

T-20 | Radio, teclado y reproductor de MP3 para el terminal más versátil.



El primer teléfono del mundo que incorpora la Hora Internet Swatch. Chat, WAP, marcación por voz, 3 líneas de texto y, lo mejor, la posibilidad de conectar un manos libres con FM, un teclado y ¡un reproductor MP3!







Estos accesorios son también compatibles con otros modelos.



■ **CONECTIVIDAD:** Un puerto iLink y dos USB para conectar teclados, ratón, etcétera.



■ **CONTROLADORES:** **Sony** mantiene la compatibilidad con las tarjetas de memoria y los pads de **PlayStation**, incluyendo los DualShock. Sólo se incluyen dos controladores.



■ **LOGO:** Se puede orientar respecto a la posición de la consola.



■ **BOTÓN DE RESET Y BANDEJA:** El botón superior, pulsado una vez, actúa como Reset. Si se deja pulsado, la consola se apagará. El botón inferior abre y cierra la bandeja del DVD.



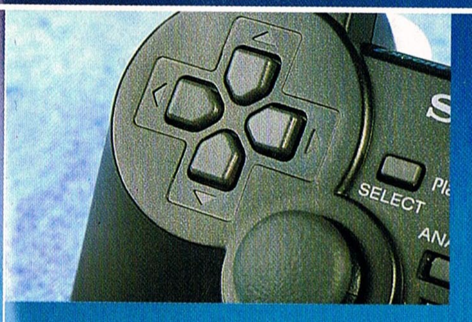
■ **PCMCIA:** Este puerto situado en la parte posterior de la consola permite la conexión de periféricos PCMCIA a **PS2**. El hueco que existe en el interior de la consola (de dimensiones considerables) podrá albergar en un futuro el disco duro de **PS2**.



■ **ALIMENTACIÓN:** Además de la toma de corriente, **PS2** cuenta con un botón de corriente, que permite el paso o no de ésta. Bajo la toma de corriente se encuentra la conexión A/V y la salida de datos óptica.

Características técnicas

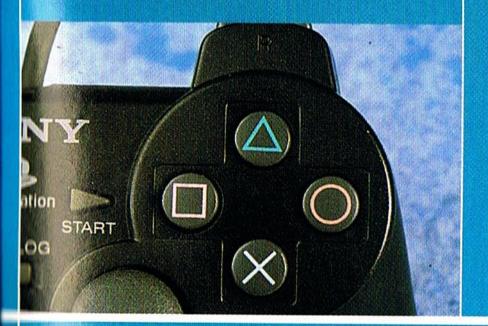
Emotion Engine	
■ Procesador	128 bit RISC (MIPS64 Subset-IV)
■ Frecuencia de reloj	300 MHz
■ Unidad de Enteros	64 bit (2-bandas)
■ Juego Instrucciones multimedia	197 instrucciones (con ancho de 128 bits)
■ Registros de Propósito General	32 (con a8 bits)
■ Caché (Instrucciones / Datos)	16 Kbytes/8 Kbytes
■ Memoria Principal	32 MB Direct RDRAM (2 canales a 800 MHz)
■ Rendimiento del Bus de Datos	3,2 GBytes/segundo
■ Rendimiento Op. Coma Flotante	6,2 GFLOPS (operaciones/segundo)
■ Transformación de Perspectiva	66 Millones de Polígonos/segundo
■ Iluminación	38 Millones de Polígonos/segundo
■ Niebla	38 Millones de Polígonos/segundo
■ Generación Superficies Curvas	16 Millones de Polígonos/segundo
■ Unidad Proceso de Imágenes	Decodificador MPEG2
■ Rendimiento Proc. de Imágen	150 Millones de Pixeles/segundo
Graphics Synthesizer	
■ Frecuencia de Reloj	150 MHz
■ DRAM Embebida	4 MBytes (Sincronizada a 150 MHz)
■ Rendimiento del Bus de Datos	48 GBytes / segundo
■ Ancho de Banda	1024-Lectura, 1024-Escritura, 512-Texturas
■ Profundidad de Color	32 bit (8-Rojo, 8-Verde, 8-Azul, 8-Canal Alfa)
■ Z Buffering	32 bit
Rendimiento (en Renderizado)	
■ Rell. de Píxeles con Z Buffer	2,4 GPixels/seg. (con Alpha Blending)
■ Rell. de Píxeles con Z Buffer	1,2 GPixels/seg. (con Alpha Bl. y Textura)
■ Frec. de dibujo de partículas	150 Millones/segundo
■ Frec. de dibujo de polígonos	De 25 a 75 Millones/segundo
■ Frec. de dibujo de sprites	18,75 Millones/segundo (8 x 8 píxeles)
Sonido (SPU2 + CPU)	
■ Número de voces	48 + Voces Programables
■ Frecuencia de Muestreo	44.100 KHz o 48.000 KHz (seleccionable)
n **PVP Recomendado PS2**	**74.900 Ptas. / 450,15 Euros**

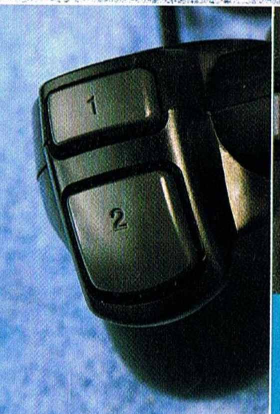


■ PAD: El pad de control del DualShock 2 es idéntico al pad original de **PlayStation**. El suave tacto se mantiene, detectando además la intensidad con que son pulsadas las direcciones.



■ BOTONES: Aunque a primera vista puedan parecer idénticos, los botones del DualShock 2 son algo más robustos, y como el pad de control, son capaces de detectar la intensidad de la pulsación.







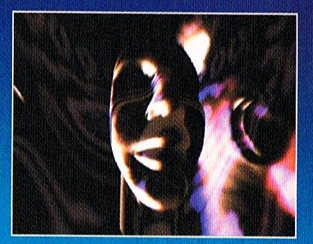
■ AUXILIARES: Los botones auxiliares L1, L2, R1 y R2, no varían en forma con respecto a DualShock. Eso sí, como el resto de botones, detectan la intensad de pulsación.

■ PANEL CENTRAL: La única modificación en el panel central está en los pads analógicos. Ahora son capaces de actuar como botones auxiliares, por lo que reciben los nombres L3 y R3 para los pads izquierdo y derecho, respectivamente.

Demo Disc

Demos jugables, vídeos y una curiosa demostración gráfica.



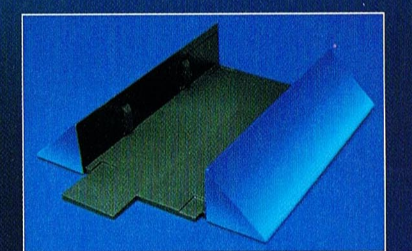


En el CD que acompaña a **PlayStation 2** se incluyen demostraciones jugables de Wild Wild Racing, FIFA 2001 y SSX. De Fantavision, Dead or Alive 2: Hardcore, International Superstar Soccer y Ridge Racer V, se incluyen vídeos. Por último, en el CD existen un par de interesantes añadidos como YaBasic (ver el recuadro aparte) y Find My Own Way. Este último es una curiosa (y extravagante) demostración de las posibilidades gráficas de **PlayStation 2**. Pese a su sencillez, es fácil pasar un buen rato delante de la pantalla, conformando todo tipo de extrañas formas y movimientos que se pueden girar y ampliar en tiempo real.

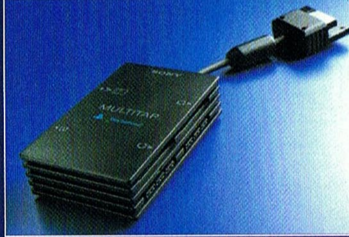
Accesorios



■ MEMORY CARD 8MB: Pese a que no se incluya con la consola, la tarjeta de memoria es imprescindible. Su enorme capacidad justifica su elevado precio. P.V.P.: 6.990 PTAS. / 42,01



■ SOPORTES: **PS2** se puede colocar en posición horizontal o vertical. Para ambos existe un soporte especial que, a su vez, sirve de embellecedor. Imprescindible. P.V.P.: 2.490 PTAS. / 14,96



■ MULTITAP: Permite conectar cuatro controladores más a **PS2**. La ventaja está en que además permite conectar otras tantas Memory Card simultáneamente. P.V.P.: 7.990 PTAS. / 48,02

DVD Vídeo

La primera consola capaz de reproducir DVD-Vídeo.



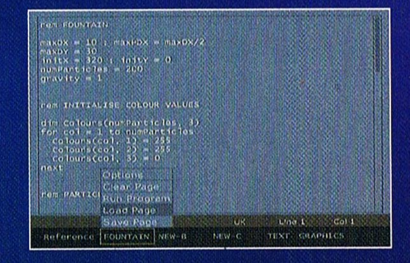
Para los amantes del cine, **PlayStation 2** cuenta con un potente navegador que permite obtener el máximo rendimiento de las películas en DVD. El menú de configuración está estructurado de tal forma que es fácil modificar cada una las prestaciones de la película, ya sea sonido o vídeo. Por otro lado, las principales opciones de reproducción están asignadas a los botones del DualShock 2, por lo que éste podrá actuar como mando a distancia para el DVD... aunque sea con cable, como antaño.

Navegador



■ La administración de las Memory Card se realiza desde aquí. También la reproducción de DVD y música, así como la configuración de las diferentes opciones, incluyendo las del modo **PSX**.

YaBasic

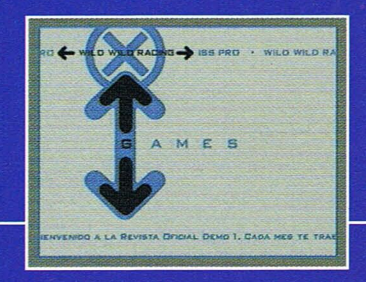


■ En el CD Demo se incluye YaBasic, un lenguaje de libre distribución basado en el clásico lenguaje de alto nivel. Con un teclado USB se pueden hacer buenas cosas.

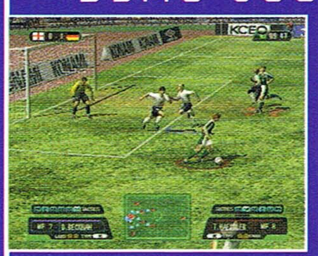


DISCO DEMO 01

El CD que acompaña a la revista es el mejor escaparate para que descubras cómo son y cómo serán los juegos más deseados de PlayStation 2.
A continuación te detallamos todo lo que vas a encontrar en el Disco Demo 01.



DEMO JUGABLE - INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER







La veterana Inglaterra frente a la siempre peligrosa selección alemana. Beckham, Owen y los suyos frente a Bierhoff y compañía. Elige el equipo que más te guste y disfruta de cinco minutos de fútbol de alta escuela con el sello de Konami.

DEMO JUGABLE - WILD WILD RACING

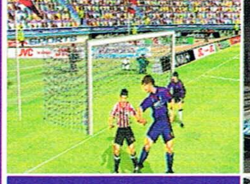






Esta fantástica demo jugable permite seleccionar, en el modo Carrera Rápida, entre tres coches diferentes para correr en el circuito de La India y participar en un corto pero intenso reto. Sin limitación de tiempo y con textos en castellano.

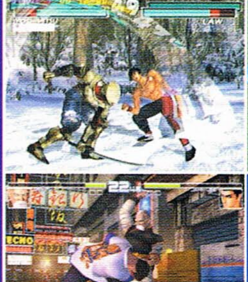
VÍDEOS EA SPORTS





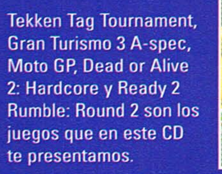
EA Sports, la compañía más prestigiosa en el mundo del videojuego deportivo, presenta sus principales novedades para este recién inaugurado 2001.

VÍDEOS









Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 3 A-spec, Moto GP, Dead or Alive 2: Hardcore y Ready 2 Rumble: Round 2 son los juegos que en este CD te presentamos.



Móvil games ¿juegas?















Ahora con tu móvil Airtel, además de hablar puedes jugar. Tienes siete juegos distintos para pasártelo en grande jugando tu solo, contra el teléfono o contra tus amigos.





Hijo del viento

Es el juego que necesitaba PS2 para demostrar al mundo lo que es capaz de crear el Emotion Engine con talento y esfuerzo. Un vendaval de sensaciones que dan forma a un producto ambicioso que no deja nada al azar y cuyo destino final es cruzar la meta del éxito.





GT3 A-spec, finalmente, no saldrá a la venta en Europa hasta la primavera de este año

En el mundo del videojuego, una saga de juegos se llama franquicia. El prestigio de estas series de juegos se suele ganar cuando ya han aparecido varios títulos de creciente calidad que poco a poco han ido aupando su nombre por encima de los competidores. El caso de la franquicia de *Gran Turismo* es atípico, ya que desde el primer juego, que salió a la venta en **Japón** en 1997 y en **Europa** en 1998, ya se convirtió en un éxito indiscutible y en el líder de ventas de su enconado segmento. Más de 10 millones de unidades se vendieron en todo el mundo, y de ellos casi 4 en **Europa**, por encima de **Estados Unidos** y **Japón**. Su secuela no se hizo esperar demasiado, y en enero del año pasado los europeos ya lo teníamos en las tiendas. Más de 5 millones de hogares en el mundo disfrutaron de *Gran Turismo 2*. Las razones del éxito de esta franquicia se centran en la calidad, innovación, entretenimiento y, sobre todo, las increíbles cotas de realismo en la representación de una carrera de coches, que es lo que ha llevado a más de 15 millones de personas a disfrutar de un *GT*. Como se puede observar, el listón está muy alto, y a estas alturas ninguna compañía ha conseguido hacer sombra a esta superproducción de **Sony Computer Entertainment** y **Polyphony Digital**. La tercera entrega de la saga, la que ahora nos ocupa, es el primer juego creado por y para **PlayStation 2**. Su primer nombre fue *Gran Turismo 2000*, quizá porque en

























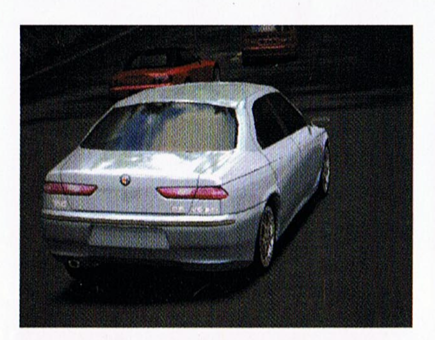


Ficha técnica

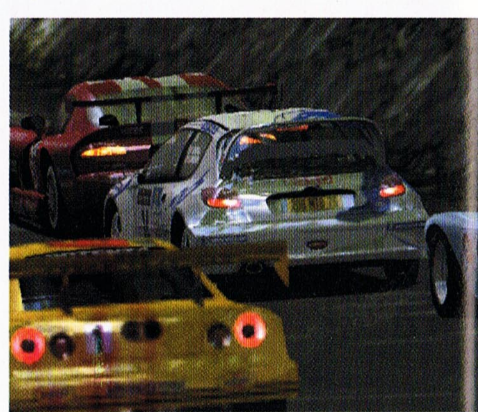
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- NÚMERO DE COCHES: 120
- CIRCUITOS: 11
- VENTAS: JAPÓN: 2.500.000 EE.UU: 3.660.000 EUROPA: 3.940.000

Gran Turismo

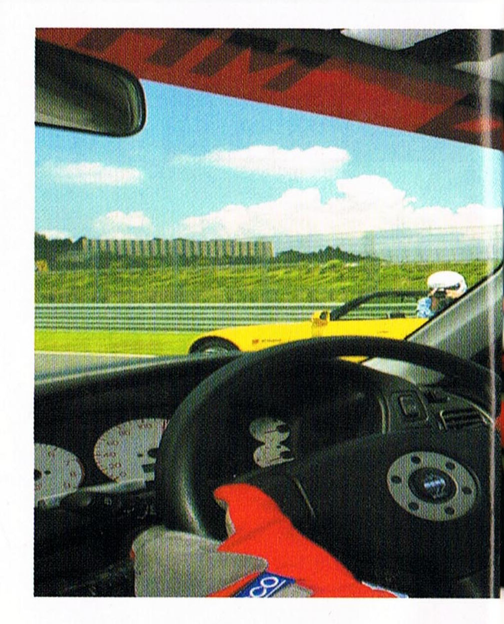
Ha sido el germen de la saga, el juego que, parafraseando el célebre slogan de **PlayStation**, ha «abierto los ojos» al poder de la simulación automovilística en consola. En el momento de su aparición no había ningún rey claro en el género, y nadie dudó en ponerle a la cabeza de inmediato. Un tipo de juegos que desde entonces vive su mejor época en calidad y cantidad.







principio se pretendía que fuera una secuela de *Gran Turismo 2*, una especie de *restyling* de *GT2*. Pero el retraso en la fecha de salida y la implementación de cientos de detalles, convirtieron a *GT2000* en ***GT3 A-spec***, una auténtica secuela de los anteriores y no una leve mejora de su más inmediato predecesor. Para que os hagáis una idea, ***GT3*** era el nombre que barajaba **SCE** para el que hubiera sido el cuarto integrante de la saga, y que se pretendía que fuera el primer gran juego de conducción *On Line* para la futura conexión a **Internet** de la máquina. Pero en definitiva, el caso es que la denominación final del juego será ***GT3 A-spec***, y todos los que hemos disfrutado con los anteriores *Gran Turismo* estamos ansiosos de comprobar en nuestros mandos las sensaciones que transmitirá el nuevo rey del género. Por desgracia, y aunque hemos sido la única revista en **España** (digan lo que digan las demás) en jugar con la primera *beta* del juego en nuestra redacción, las limitaciones de acceso a los menús nos impidieron saber a ciencia cierta todos esos secretos que dicen que tiene el juego, y comprobar si la imparable rumorología que se extiende por **Internet** es realmente cierta. Por ejemplo, se habla de nuevas licencias, coches semidescapotables e incluso hemos leído por ahí que ***GT3*** incluiría como extras minijuegos como *Omega Boost* o *Motor Toon GP* (otros juegos de la casa). No vamos a caer en la trampa de convertir un rumor en noticia, y lo



GT3 A-spec hará uso de la sensibilidad a la presión del pad DualShock 2 de PS2





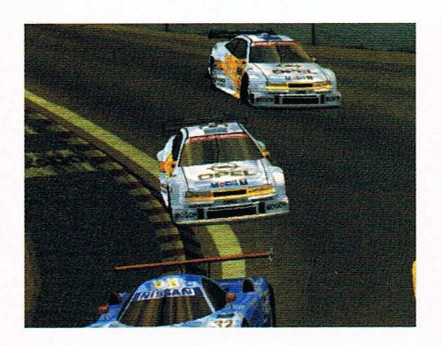
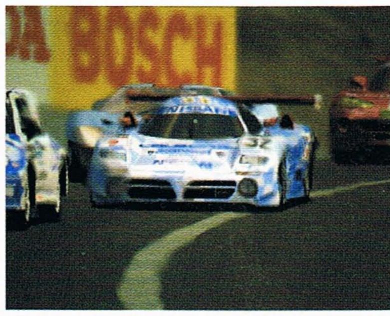


iaListerLotus
Volkswagen







que os vamos a contar es lo que sabemos y lo que hemos sentido en esas pocas horas que pudimos disfrutar de la *beta*. Dicha *beta* vino acompañada del volante con tecnología *Force Feedback* de **Logitech**, del que os hablamos en la última página. Pues bien, nos permitía seleccionar dos coches, un Nissan Skyline y un Raybrig NSX (la marca deportiva de Honda), y otros tantos trazados, uno tipo rally y un circuito cerrado. El tipo rally era el más espectacular, con unos juegos de luces asombrosos que quizá ya hayas podido ver en alguno de los muchos reportajes del juego que se han publicado en otras revistas. Los coches presentaban un modelado de texturas increíble, que como muchos sabréis han pasado de los 300 polígonos de *GT2* a los 5.000 de esta versión. Para que os hagáis una idea aproximada, cuesta más o menos una semana de trabajo al equipo de grafistas para modelar cada coche. Esto hace que la cifra final de vehículos (se especula que unos 160, 10 más de lo inicialmente anunciado), sea notablemente inferior a los más de 500 de GT2, aunque el número de constructores (30 aproximadamente) no variará. En resumen, han sacrificado la cantidad por la calidad, decisión que desde nuestro parecer nos



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- NÚMERO DE COCHES: 600
- CIRCUITOS: 25
- VENTAS: JAPÓN: 1.640.000 EE.UU: 1.780.000 EUROPA: 1.670.000









Gran Turismo 2

Por sus cifras le conoceréis. Dos CD´s, uno para cada modo de juego, y una cantidad desorbitada de coches hacían de *GT2* un más que digno heredero y un gran punto de partida para ***GT3***.


























GT3



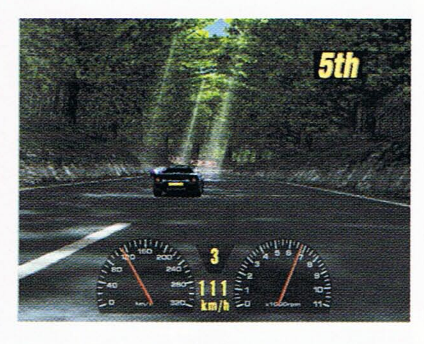


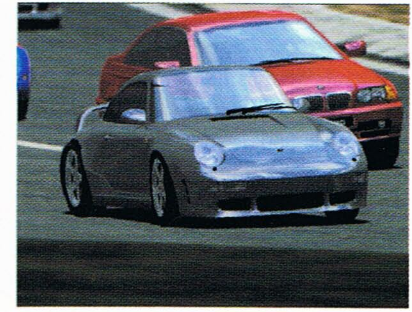
Kazunori Yamauchi

Es la cabeza visible de **Polyphony**, y uno de los talentos del mundo del videojuego. Es el responsable del desarrollo del juego, y por sus manos pasan todas las decisiones que convertirán a **GT3 A-spec** en lo que se espera. En estas fotos lo vemos en el circuito de **Motegi**, concretamente cuando se digitalizaron los sonidos de los diferentes motores de los coches.



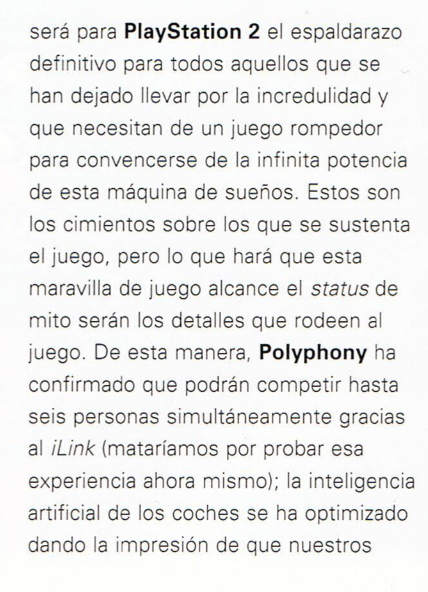








resulta acertada, porque al final apenas se juega con cinco o diez coches diferentes una vez avanzado en el juego. Los coches fueron el primer lugar hacia donde se dirigieron nuestros ojos en el momento de vivir la experiencia ***GT3***, pero a las pocas curvas pudimos percibir la ostensible mejora gráfica del motor gráfico, que es el corazón del juego. Los niveles de realismo que despide el juego son difíciles de explicar y de transmitir, así que os recomiendo que os echéis un vistazo al CD que acompaña esta revista para que os deis cuenta de lo que estamos hablando. Aunque las réplicas de los coches reales transformadas en polígonos son sin duda lo que más dará que hablar y probablemente lo que quedará para la historia, sería injusto no valorar el trabajo de programación con una máquina que, no hay que olvidar, todavía no ha dejado al desnudo todas sus posibilidades. Por estos dos motivos eminentemente, por el *engine* y los coches, ***GT3 A-spec*** será para **PlayStation 2** el espaldarazo definitivo para todos aquellos que se han dejado llevar por la incredulidad y que necesitan de un juego rompedor para convencerse de la infinita potencia de esta máquina de sueños. Estos son los cimientos sobre los que se sustenta el juego, pero lo que hará que esta maravilla de juego alcance el *status* de mito serán los detalles que rodeen al juego. De esta manera, **Polyphony** ha confirmado que podrán competir hasta seis personas simultáneamente gracias al *iLink* (mataríamos por probar esa experiencia ahora mismo); la inteligencia artificial de los coches se ha optimizado dando la impresión de que nuestros





Hasta el sonido de los neumáticos es perfecto





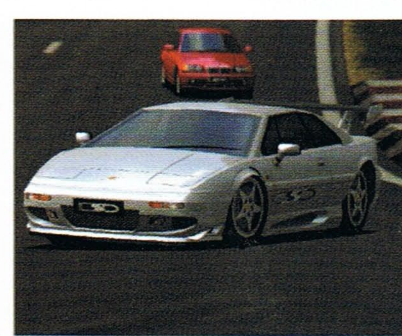


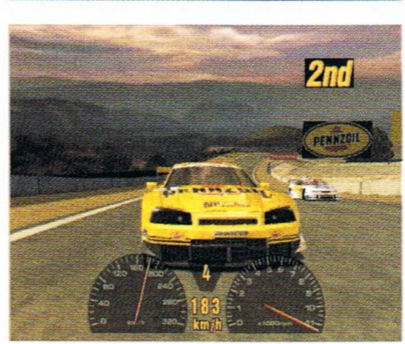










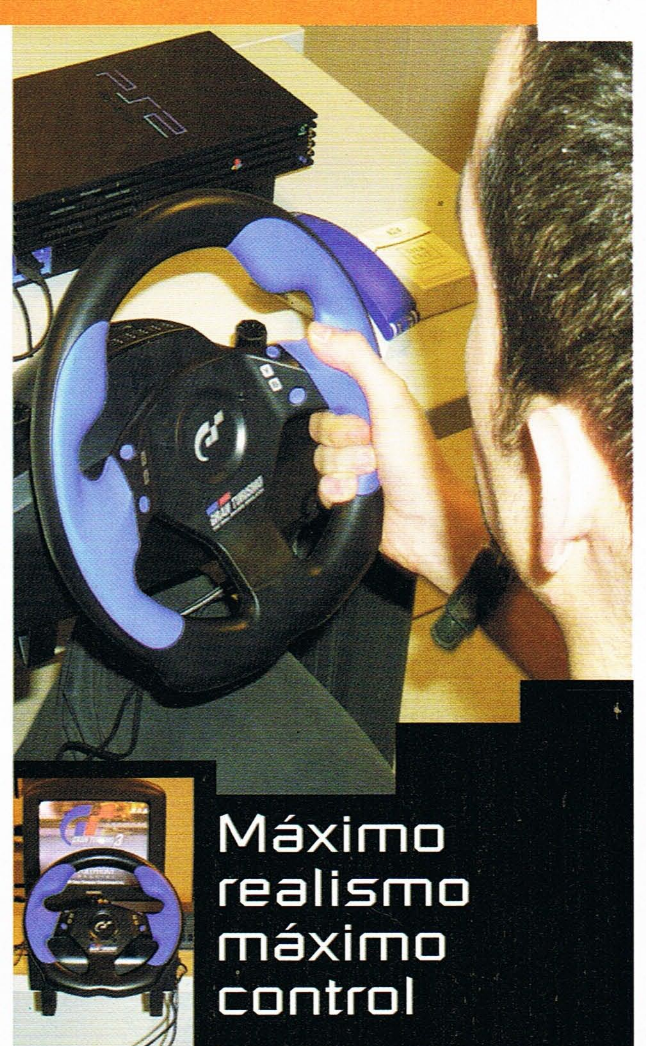




rivales son tan «listos» como si nosotros mismos condujéramos los otros coches (lo «sufrimos» en la *beta*); se podrá jugar en formato *Wide Screen*, y el sonido de los coches será distinto según el modelo (y totalmente fidedigno a la realidad), y tendrá varias intensidades, según adelantemos o circulemos en paralelo. En fin, resulta complicado enumerar las interminables mejoras que va a presentar el juego de coches con mayúsculas, y creemos que es mejor esperar al mes que viene, cuando SCE nos proporcione una *beta* más evolucionada del juego, para valorar con el suficiente tiempo y rigor qué es lo que nos ofrece el juego. De momento os dejamos con unas cuantas pantallas, el vídeo del CD y la experiencia de haber jugado con el primer título que catapulta a **PS2** a otra dimensión del videojuego.



Los efectos de blur y antialiasing han sido mejorados ostensiblemente, con lo que el giro de las ruedas y el paso por los escenarios a toda velocidad se hace mucho más realista.



Máximo realismo máximo control

Preparaos para recibir un volante con tecnología *Force Feedback*, con freno y acelerador pero sin embrague, y decorado con los logos y colores de ***GT3***. Importado directamente del mundo del **PC**, muchos lo conoceréis por el nombre *Logitech Wingman Formula Force GP Wheel*. Con los motores que incorpora, notaremos la parte física del coche, desde la diferente rigidez de la dirección al estar parado o en marcha, hasta los golpes contra otros coches, peraltes o los muros. Gracias a esto obtendremos un control total de nuestro vehículo que nos acercará más si cabe a la realidad. ¿Precio? El de la versión **PC** ronda las 20.000 pesetas, así que por ahí andará...
























namco®

TBWA

PlayStation 2

motogp

namco

motogp

www.es.scee.com

SÉ EL PRIMERO EN PROBAR EL JUEGO, ACÉRCATE AL SALÓN INTERNACIONAL DE LA MOTOCICLETA DE BARCELONA 7/11 FEBRERO 2001



Fira de Barcelona

Motos idénticas a las reales. Sensación de velocidad como nunca antes has tenido. Y todos los equipos y pilotos oficiales del campeonato del mundo de 500 c.c. Esto es Moto GP. Apasionantemente real.

PlayStation 2





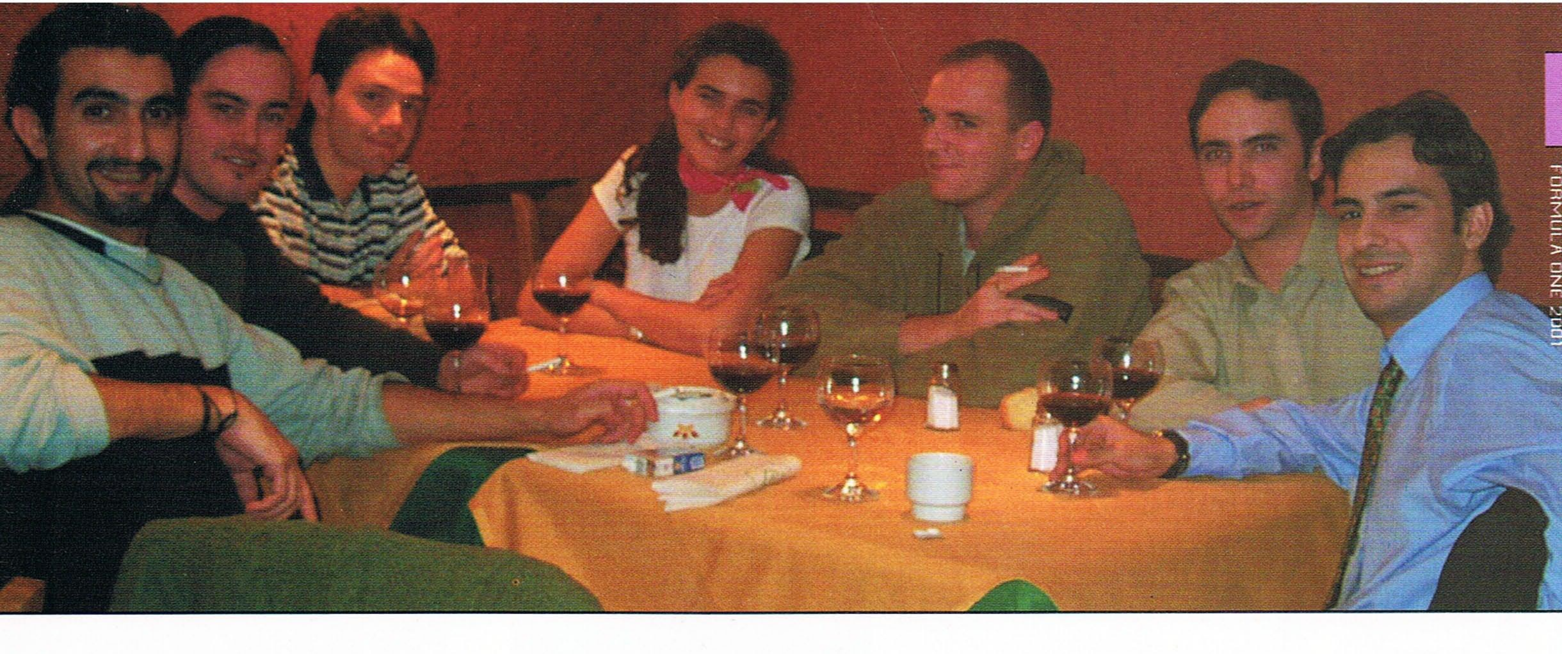


por << Bee >>

FORMULA ONE 2001

Última parada en boxes

Clemens Wangering y Martin Harrow, de SCE Studio Liverpool, vinieron a Madrid para presentar las últimas imágenes de Formula one 2001. Era el último «ensayo general» ante los medios especializados. Lo próximo, el estreno oficial de este título para PlayStation 2 la próxima primavera.



En octubre **Sony CEE** nos invitaba a ver sus estudios de desarrollo de **Liverpool**. Nos presentamos en la ciudad más «yeye» para comprobar que no sólo de nostálgicos flequilleros «beatlenianos» se nutre el turismo y la población de esta urbe británica. **R. Dreamer**,el reportero, no sabemos si dicharachero, de la revista, comprobaba *in situ* de qué modo se trabaja allí. Varios productos para **PlayStation 2** se ponían a punto y entre ellos el que nos ocupa ahora: ***Formula One 2000***.



Dos meses después son los responsables de este juego de conducción los que nos hacen una visita a **Madrid**. Nuestra revista tiene la suerte de asistir a una cena informal el día antes de un acto más oficial en las oficinas de **Sony**. A la distendida velada asisten, además de los ilustres visitantes, el equipo de *marketing* de la compañía.

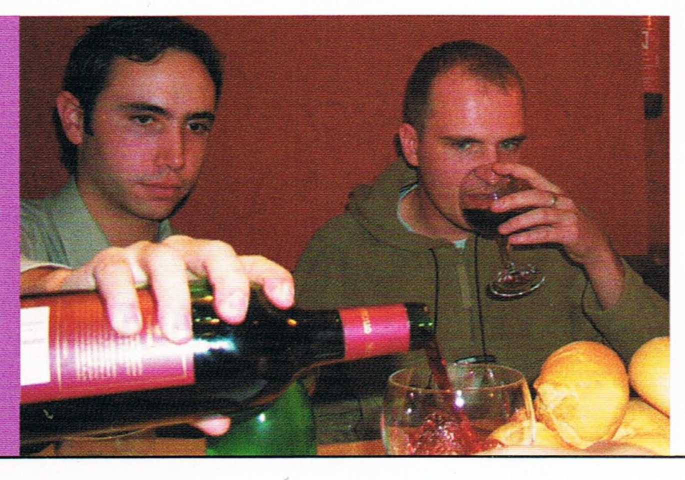
Camisas por fuera, ropa cómoda y práctica, vaqueros holgados, calzado semideportivo... podrían ser perfectamente el cantante y el bajo de un grupo *brit pop* de moda, unos «guiris» despistados o... unos prestigiosos empleados del gigante **Sony** cumpliendo religiosamente con su trabajo. La estética aparentemente descuidada de **Martin Harrow** (*Asociate Producer* de ***FO 2001***) y **Clemens Wangering** (*Head of Brand Developer*) puede resultar a algunos totalmente contrastable con una mentalidad perfeccionista y un grado de responsabilidad enorme con lo que se traen entre manos. Es posiblemente, una de las mejores garantías de que creen realmente en lo que están haciendo y de que su producto tendrá un grado de calidad a la altura de la nueva consola.

En la cena, **Clemens Wangering** le comenta a **R. Dreamer** su horario laboral en las instalaciones de Liverpool: «Uno sabe cuando entra a trabajar pero no cuando va a salir...». **Clemens** lleva diez años, oficialmente, en el mundo de los videojuegos. Extraoficialmente, casi toda su vida. Comenzó con **Psygnosis** y es un pozo sin fondo de historia del videojuego. Bromea sobre su edad y su aspecto físico y termina sacando su carnet de conducir para mostrarnos un **Clemens** mucho más «rocker», con un curioso tupé (ahora lleva un corte a cepillo): «*Este soy yo cuando tenía pelo...*». Después, nos hizo una simpática crónica de su experiencia trabajando en *Wipe3Out*.





Licencia oficial
La licencia oficial del **Campeonato Mundial de Fórmula Uno**, nos da la oportunidad de conducir los modelos más espectaculares de las escuderías que compiten en los **Grand Prix** del circuito. La física se ha recreado al milímetro. Los fenómenos atmosféricos, daños en la carrocería y fallos mecánicos nos pondrán todos los músculos en tensión: el vuelco es inminente si no tenemos cuidado...



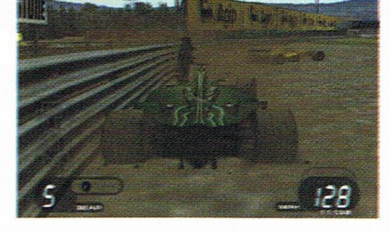
Cenando en las «5 Jotas»
La velada fue muy agradable entre el vinillo tinto (cayeron unas cuantas botellas), jamón de bellota, sepia y revuelto de setas para **Martin Harrow** (que es vegetariano).





Reconocimiento del circuito

El selecto grupo de profesionales de prensa especializada que se dio cita al día siguiente en las oficinas de **Sony** en **Madrid**, pudo disfrutar con las últimas imágenes de lo que hasta ahora es ***Formula One 2001***. **Martin** demostró su pericia jugando una partida «a pantalla completa» mientras **Clemens** explicaba lo que nos íbamos encontrando a medida que avanzábamos en el juego.



Aún quedan ciertos detalles para ir depurando en el juego, según nos contó **Clemens** y se disculpó por algunos fallos que apreciaríamos en la demostración que todavía no habían sido subsanados. Pero no seamos quisquillosos, incluso sin «rematar» el juego dio la talla.

En busca de un máximo realismo en las condiciones de la conducción de estos bólidos, influyen en su manejo tanto las condiciones atmosféricas (impresionante desarrollo de éstas a tiempo real) como los golpes que nos demos a lo largo del circuito. Las condiciones técnicas reales de los vehículos, alcanzan al sonido: cada modelo ha sido analizado y no hay dos motores que suenen de igual forma.



Avanzada I.A.
El sistema de Inteligencia Artificial desarrollado por los estudios de **Sony** en **Liverpool**, nos pondrán las cosas realmente difíciles a la hora de competir. La computadora ya no es la «mema repetitiva» de antaño.



Escenarios
Un incalculable número de fotos se tomaron de los escenarios reales para una recreación exacta. En la imagen, las calles de **Mónaco** en foto y en polígonos.

La salida: en abril

¿Os parece emocionante poder gastar toda la gasolina que queráis a 300 kilómetros por hora, sin moveros del sillón y sin sufrir las fluctuaciones del precio del barril de petróleo? ***Formula One 2001*** no innova en temática ni en estética... El reto está claro: provocar unas sensaciones realmente impactantes a quien se atreva a jugar a la nueva creación de **Psygnosis**. Al fin y al cabo, este objetivo es el que algunos consideran el general en el mundo del videojuego en este punto de su historia: vivir virtualmente lo que nos resultaría imposible en nuestra realidad inmediata. Todo esto con los modos de juego *Quick Race*, *Time Attack*, *Test Drive* y *Wekeend Race/Championship*. Comentarios traducidos al castellano para ver unas *replays* parecidas a las retransmisiones del **Estudio Estadio** de la 2. Si los plazos se cumplen, estará en la calle en abril de este año. Un equipo de 22 personas lleva trabajando desde 1998 para hacer que una vez dada la salida, no queráis llegar a la meta. Las virtuales calles de **Mónaco** bien merecen un buen castañazo...











Un juego de película

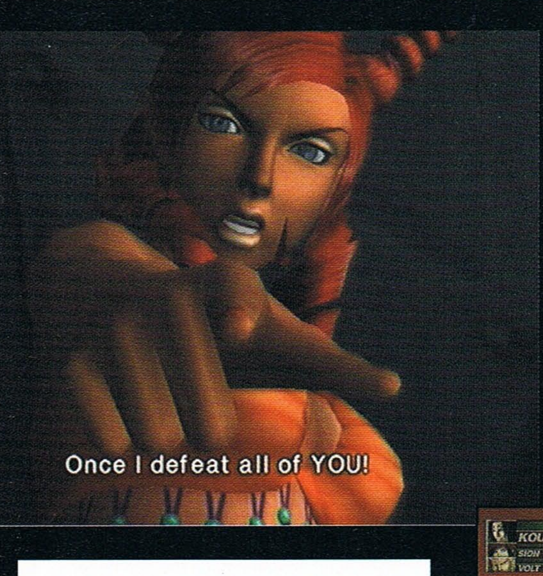
The Bouncer

SquareSoft y DreamFactory vuelven a unirse para ofrecernos una explosiva mezcla entre un beat'em-up 3D, un RPG y una película de acción, aventura y artes marciales

Las dos compañías que se adelantaron a su tiempo, haciendo evolucionar el concepto del *beat'em-up* hasta títulos como *Ehrgeiz* o los dos *Tobal*, nos brindan la oportunidad de protagonizar un videojuego que se acerca más al terreno cinematográfico que al lúdico. **Square** y **DreamFactory** han convertido una simple *tech demo* creada para la presentación de **PS2,** en un título de impecable factura técnica con un novedoso sistema de juego y varios elementos jugables que, como suele ocurrir con creaciones de la talla de ***The Bouncer***, seguramente en breve otras compañías comenzarán a incluir en sus creaciones. ***The Bouncer*** une un trabajado argumento, de esos que sólo **Square** sabe ofrecernos, y una jugabilidad que representa una impresionante evolución con respecto a *Ehrgeiz*. La idea básica del juego consiste en observar una impresionate película de acción, aventura y artes marciales en la que tomaremos el control de cualquiera de los tres personajes protagonistas en los momentos más importantes (batallas, decisiones críticas, etc.). Las escenas que veremos entre los combates son en su mayoría mostradas en tiempo real por la consola, haciendo uso de todo tipo de efectos de iluminación, de deforma-



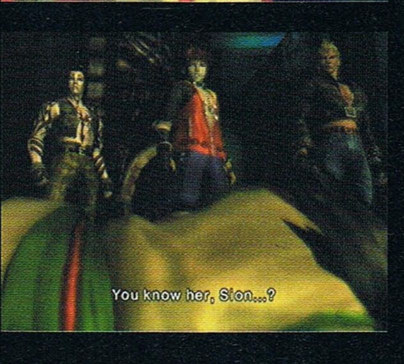
SquareSoft y DreamFactory han convertido una simple tech demo en un título de impecable factura técnica













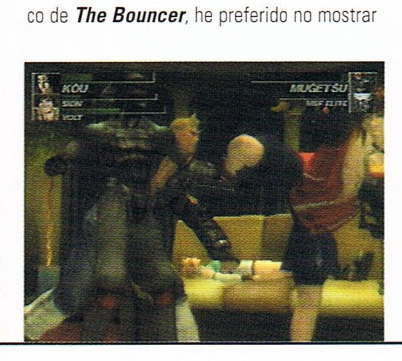


TRINITY RUSH
Si logramos incitar a un oponente a la vez que uno de nuestros dos compañeros, ejecutaremos un bestial Trinity Rush.



SISTEMA P.E.S.
Al vencer en una batalla, se nos dará un número de puntos que podremos canjear por golpes especiales, energía, fuerza o defensa.

ción, de *blur*, etc.Y todo utilizando avanzadas técnicas de *motion capture* para animar de un modo de lo más real a todos los personajes. El tratamiento visual utilizado durante todo el juego se asemeja al de una película y utiliza todo tipo de recursos (como el desenfoque de determinadas zonas para resaltar los detalles importantes). Entre dichos efectos, destaca el utilizado en los *flashback* de la historia: en ellos, la imagen aparece envejecida, de color sepia, y repleta de imperfecciones, como si de una vieja fotografía se tratase. Aparte de las escenas generadas en tiempo real, un bajo porcentaje será reproducido por el lector *DVD* de **PS2** en formato *Mpeg-2*, cuya banda sonora está en formato *Dolby Digital* 5.1. Para que evaluéis por vosotros mismos la potencia del motor gráfico de ***The Bouncer***, he preferido no mostrar



Kou • Dominique • Sion • Volt



The Bounce

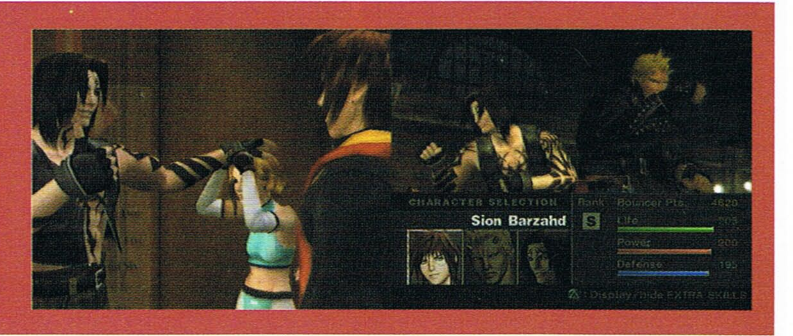


The Bouncer no es un simple beat'em-up, es toda una aventura repleta de sorpresas



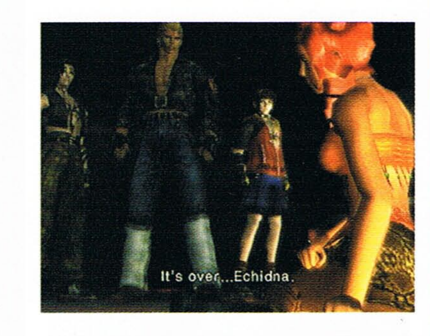
Active Character Select

El sistema ACS no sólo nos permitirá luchar con nuestro personaje preferido en cada batalla, también servirá para descubrir nuevos caminos y para desvelar determinadas incógnitas del enrevesado y trabajado argumento de **The Bouncer**. Para enterarnos de todo tendremos que completar el juego más de cinco veces, tomando diferentes rutas.





en este reportaje ni una sola imagen de vídeo en formato *DVD*. Ese mismo *engine* 3D es el utilizado en las batallas, las cuales enfrentarán a los tres *bouncers* protagonistas a hasta ocho enemigos diferentes. El control en esos momentos dependerá del personaje elegido. Cada uno de ellos posee unas cualidades físicas determinadas: Sion Barzahd, el personaje destacado y más equilibrado de los tres; Volt Krueger, el típico luchador lento pero con impresionante fuerza y Kou Leifoh, el más rápido de los tres pero con menor fuerza y resistencia. La mayoría de los movimientos del juego han sido adaptados de *Ehrgeiz* o la saga *Tobal*, con lo cual los jugadores más experimentados en estos *beat'em-up* no encontrarán ningún obstáculo a la hora de controlar el juego, aunque dependiendo del nivel de presión ejercido sobre los botones, el ataque podrá ser débil o fuerte. Las novedades más importantes en lo que a jugabilidad respecta, es la inclusión de un sistema denominado *Point Exchange System*, el cual nos permite intercambiar los puntos obtenidos en cada batalla por nuevos golpes especiales, o aumentar nuestra energía, fuerza o defensa. La elección de un determinado personaje no sólo repercutirá en el desarrollo de las batallas, también cambiará el transcurso de la historia dependiendo del elegido y la zona en la que lo hagamos. De hecho, la aventura posee seis posibles finales, basados en las decisiones tomadas a lo largo del juego, de tal manera que, si tardamos unas dos horas en completarlo una vez, la longitud total del juego supera las 12 horas. Así, en algunos momentos de la historia tendremos que elegir el personaje que pilotará una aeronave mientras los otros se enfrentan a los enemigos, o quién de los tres acompañará y protegerá a Dominique (la dama en apuros) hasta la salida de un gigantesco edificio. En cierta zona, si elegimos a Kou, éste se vestirá como uno de los enemigos y tendremos que imitar sus cuatro saludos para pasar desapercibidos hasta encontrar a Sion y a Volt. Teniendo en cuenta que las compañías encargadas de la creación de ***The Bouncer*** han sido **Square** y **DreamFactory**, lo cual implica que su gran calidad está fuera de toda duda, está claro que tras su salida en **USA** más de una compañía europea estará dispuesta a lanzar el título en el viejo continente. Tras casi un año de la aparición de **PS2** en **Japón**, pocos juegos han llegado a aprovechar el *hardware* de la máquina de **Sony** como lo ha hecho este excepcional ***The Bouncer***.



INFOGRAMES CON PlayStation 2

Unreal Tournament

EL DEPORTE DE LOS GLADIADORES DEL FUTURO

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

DISPONIBLE EN MARZO*

Y PROXIMAMENTE...

Los Autos Locos (Wacky Races)

LE MANS 24 HOURS

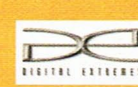
ALONE IN THE DARK — THE NEW NIGHTMARE

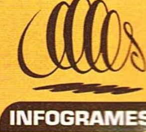
UEFA Challenge

Distribuido por:

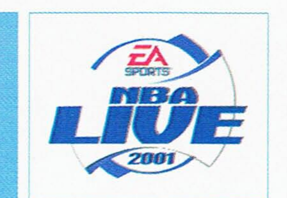






por << CHIP & CE >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 5
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2001

NBA LIVE 2001

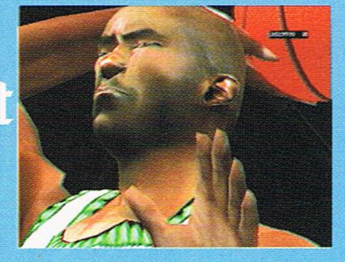
Toda la espectacularidad de la NBA en un simulador de lujo

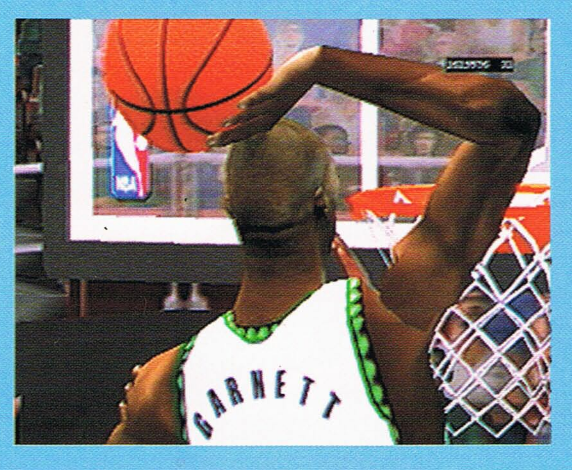
Una vez agotadas las posibilidades gráficas de **PlayStation**, el nuevo soporte de **Sony** hace posible una notable mejora gráfica en la tradicional saga de **Electronic Arts**.

Electronic Arts y el mundo del baloncesto han ido de la mano gracias a una interminable lista de juegos. Así, desde que en 1995 apareció la primera entrega de *NBA Live* para **Super Nintendo**, la saga ha pasado por las consolas de 16 y 32 *bits*. Sin embargo, los orígenes de la saga se remontan hasta *Bulls Vs. Lakers* con el que, en 1992, se pusieron los cimientos de la serie. Antes de llegar a la actual denominación de la saga se produjeron dos entregas más. La primera volvió a utilizar como título el nombre de los equipos finalistas de la **NBA** de la temporada anterior, mientras que la otra se denominó *NBA Showdown*. Desde entonces, las seis entregas de *NBA Live* han servido para convertir el citado título en uno de los clásicos dentro del baloncesto. Todos ellos han aportado un poco más a un título que alcanzó su culminación gráfica con las versiones para **PlayStation**. Cuando la capacidad gráfica de los 32 *bits* de **Sony** estaba a punto de ser rebasada, la aparición de **PlayStation 2** abre un nuevo abanico de posibilidades al programa de **Electronic Arts**. Las primeras muestras de esta circunstancia se aprecian en un magnífico apartado gráfico, en el que quedan muy claras las diferencias de potencialidad entre las dos consolas de **Sony**. El cuidado con el que se han recreado los jugadores es impresionante, incluyendo todo tipo de detalles relacionados con su indumentaria y

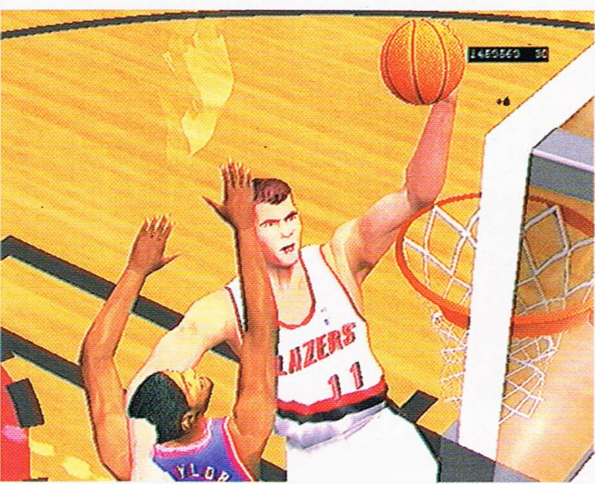
Kevin Garnett

La nueva imagen de la saga NBA Live.

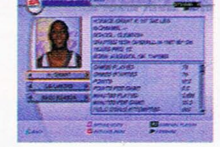




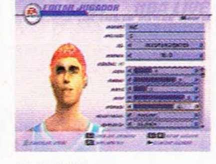
El polivalente alero de los **Minnesota Timberwolves** ha participado activamente en la captura de movimientos del programa. A sus 25 años, **Garnett** se ha convertido en uno de los jugadores de moda en la **NBA**. Entre sus méritos se encuentran la medalla de oro en la olimpiada de **Sidney**, haber sido elegido en el quinteto ideal de la **NBA** y su participación en dos partidos de las estrellas.





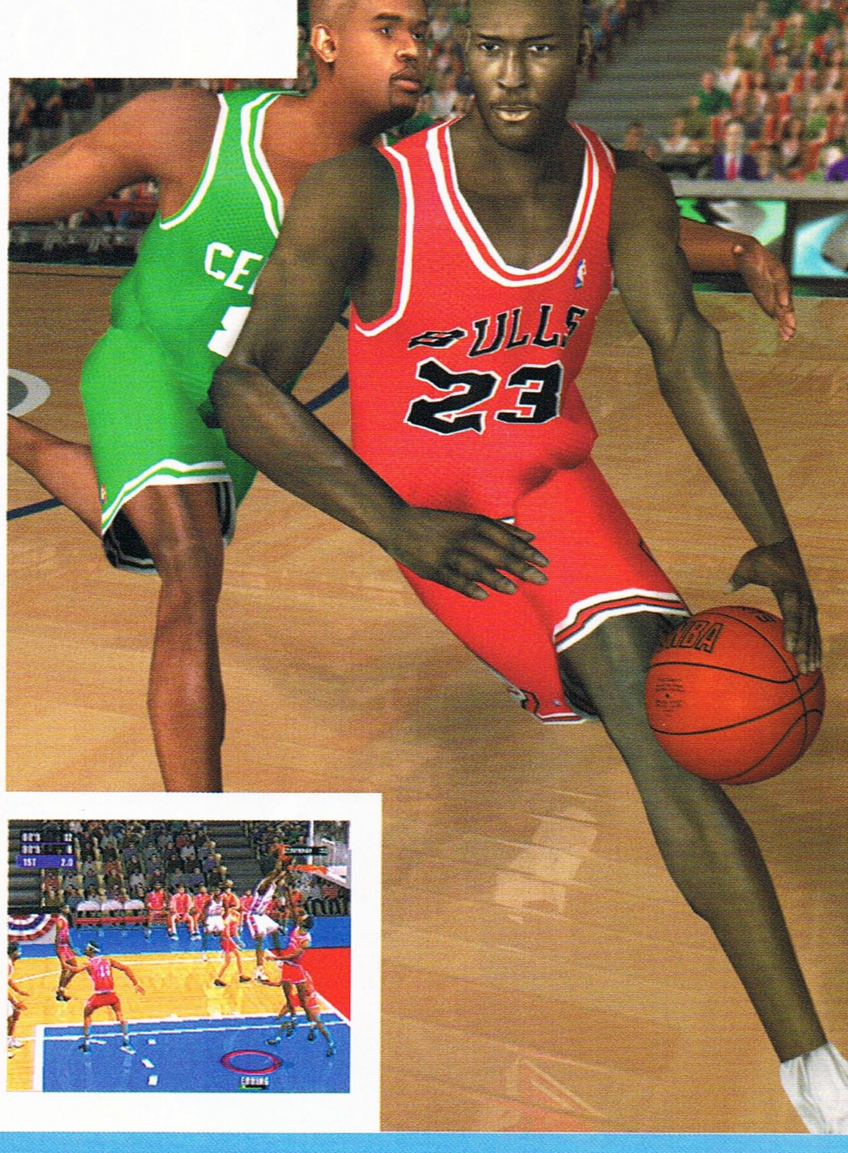


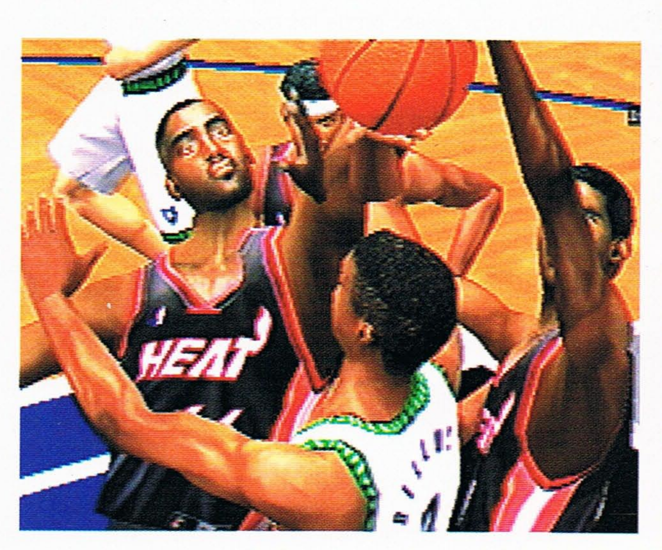
ACTUALIZACIÓN
Las plantillas recogen los últimos cambios que se produjeron antes de empezar la temporada. Por ejemplo, **Horace Grant** aparece ya con los **Lakers**.



EDITOR
No podía faltar un editor con el que crear nuestros propios jugadores.

estilo de juego. Una vez más, las imágenes más espectaculares se ofrecen durante las animaciones producidas al interrumpir el juego. Las protestas, la presentación de los jugadores o los lanzamientos de tiros libres constituyen una perfecta recreación de la realidad. Desde el punto de vista del sonido, la versión española vuelve a contar con los comentarios de **Andrés Montes**. El actual narrador de la **NBA** en **Canal +** incluye muchas de sus habituales frases, aunque en una primera toma de contacto parece que está más moderado que en las anteriores entregas de esta larga saga. En cuanto al control del juego, se utiliza una configuración de botones muy similar a la empleada

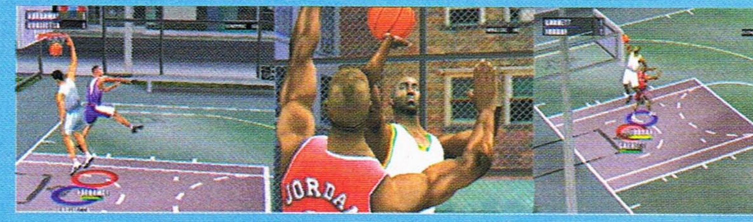


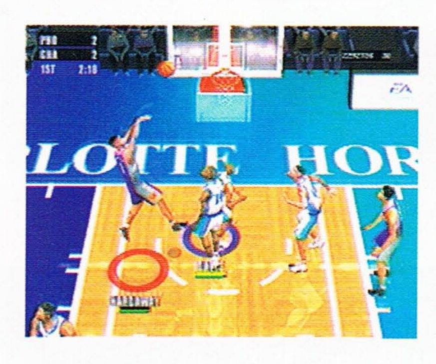


Uno contra uno

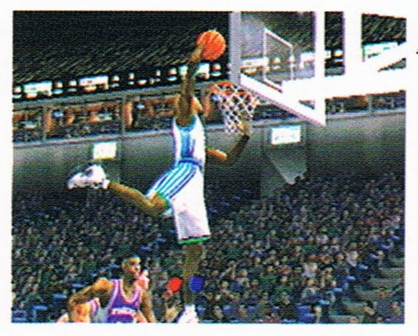
Compara jugadores en apasionantes cuerpo a cuerpo.

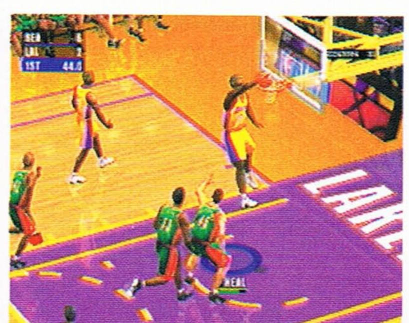
Este modo de juego es uno de los recogidos en las últimas dos entregas de **PlayStation**. En el mismo, las habituales canchas de juego son sustituidas por un aparcamiento. Además, los partidos no tienen una duración determinada, ya que gana el que antes consiga un número determinado de puntos.



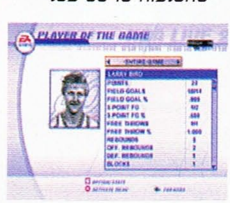


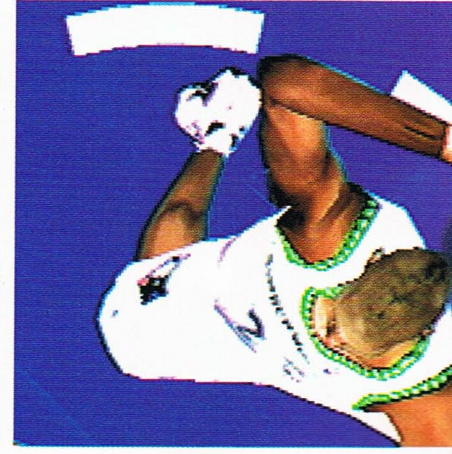


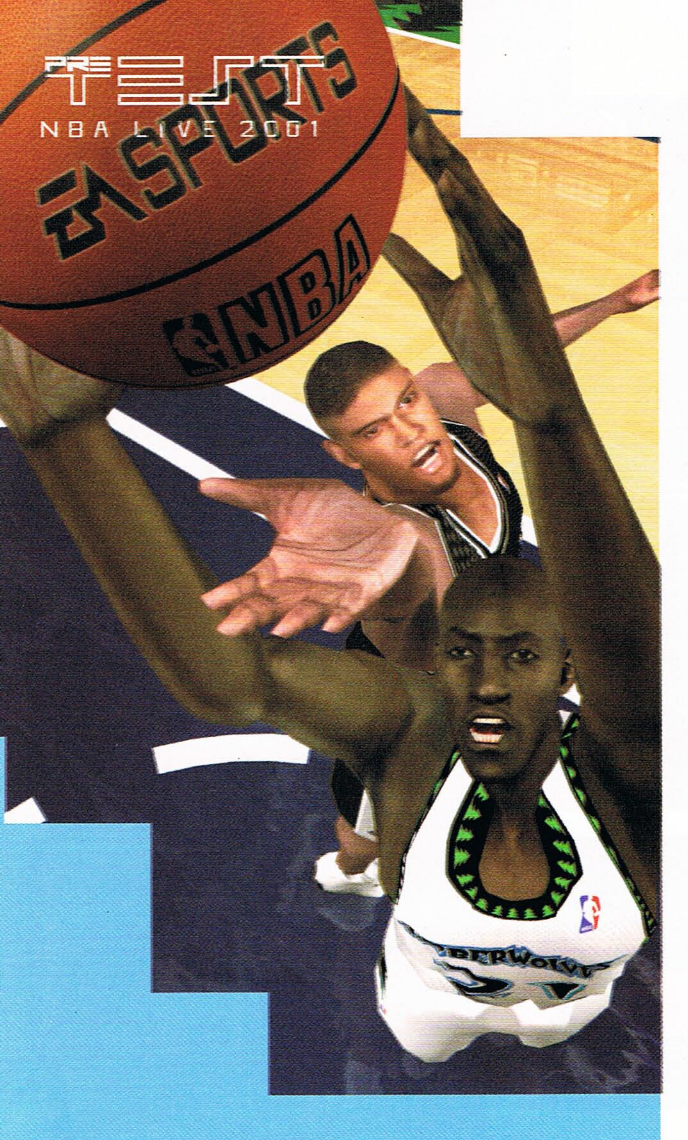




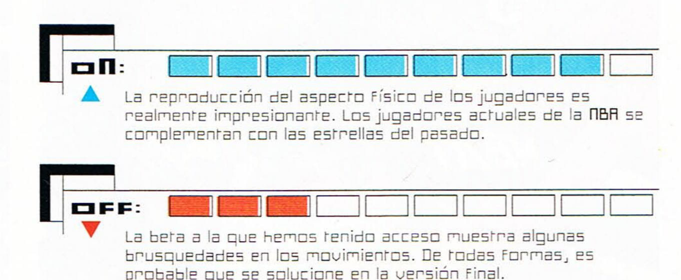
La licencia de la NBA permite incluir tanto a jugadores como a equipos reales. Además, destaca la presencia de varias selecciones en las que se recogen los mejores baloncestistas de la historia





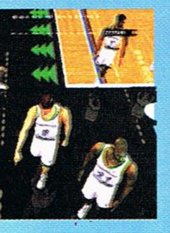


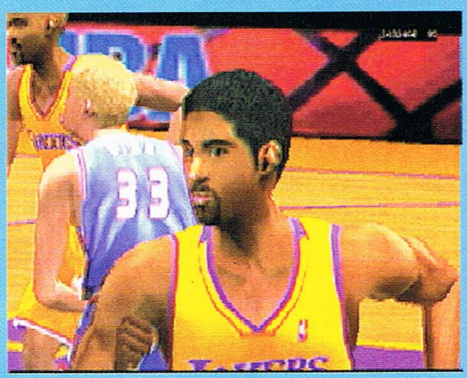
en la entrega con el mismo título para **PlayStation**. En el mismo se encuentra desde la sencillez de los controles básicos hasta la complejidad de jugadas predefinidas. Como es tradicional, el programa mantiene el corte de simulación, incluyendo todas las normas de la **NBA**. Sin embargo, el modo *arcade* permite practicar un baloncesto sin reglas en el que, aunque todo vale, no se llega a los extremos de las jugadas imposibles que caracterizan otros programas dentro de este género. En este sentido hay que destacar la reproducción de los partidos uno contra uno, en los que se cambia el habitual escenario de los partidos por un *playground*. Otro de los aspectos dignos de mención es la presencia de las grandes estrellas de la **NBA** junto a una selección de los mejores baloncestistas del pasado, entre los que se incluye **Michael Jordan**. En definitiva, estamos ante un completo y espectacular simulador de baloncesto en el que se unen calidad gráfica, variedad de opciones y la indiscutible magia que sólo la **NBA** es capaz de transmitir.

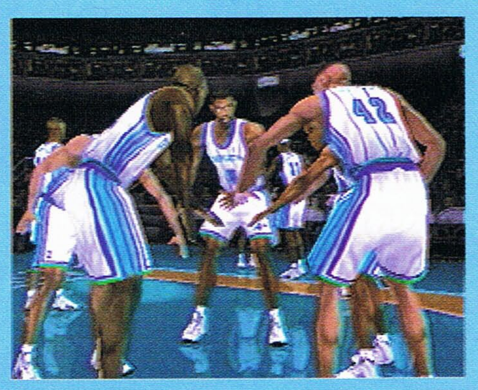


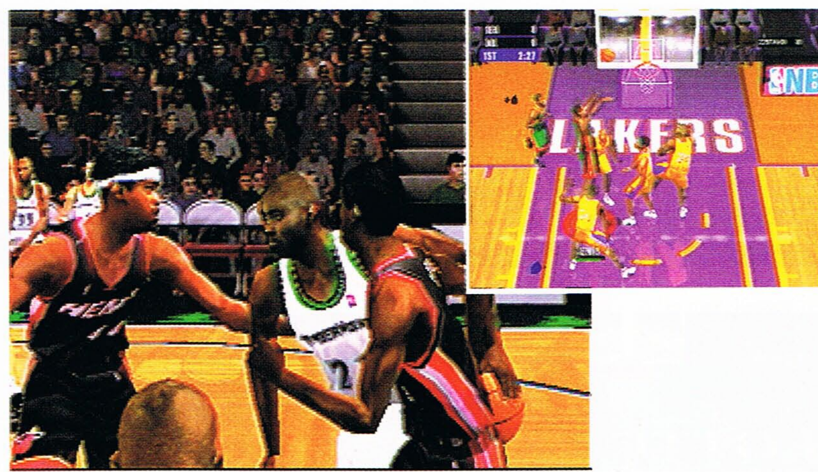
Primeros Planos

Las animaciones y las repeticiones (tanto manuales como automáticas) permiten observar unos impresionantes primeros planos de los jugadores.

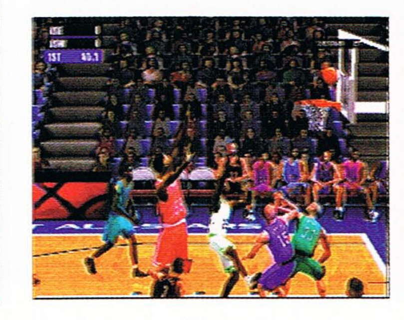


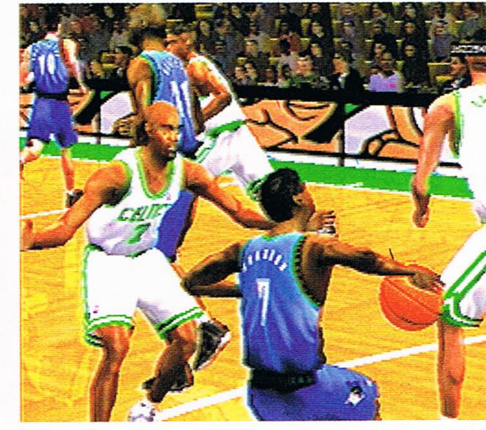


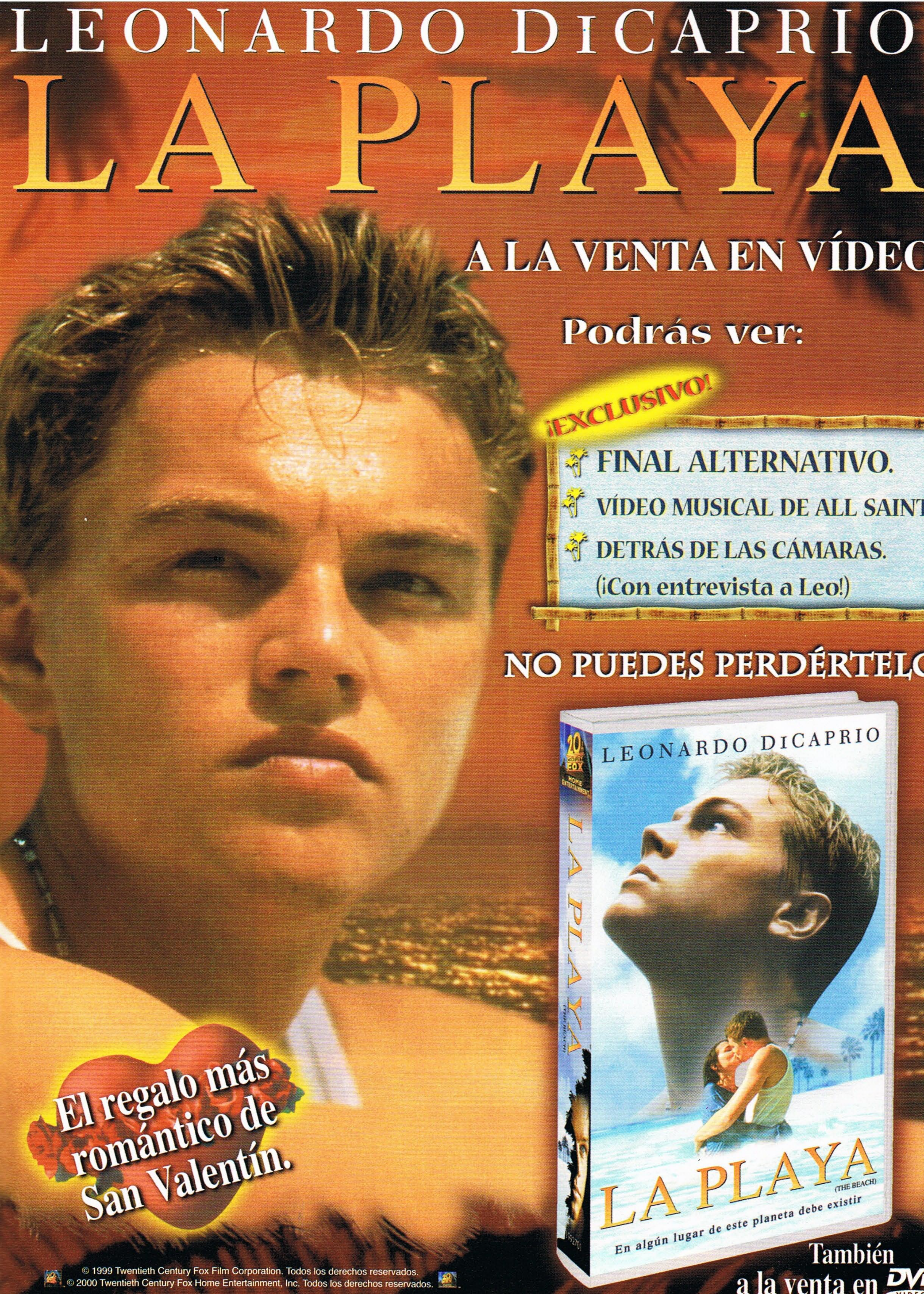




En el partido de las estrellas se puede apreciar que en el equipo visitante cada jugador lleva la camiseta de su equipo.






LEONARDO DiCAPRIO
LA PLAYA
A LA VENTA EN VÍDEO
Podrás ver:
¡EXCLUSIVO!
FINAL ALTERNATIVO.
VÍDEO MUSICAL DE ALL SAINTS
DETRÁS DE LAS CÁMARAS.
(¡Con entrevista a Leo!)
NO PUEDES PERDÉRTELO
LEONARDO DiCAPRIO
LA PLAYA
(THE BEACH)
En algún lugar de este planeta debe existir
El regalo más romántico de San Valentín.
También a la venta en DVD
© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
© 2000 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

por << Jasón >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE-SIMULACION
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 14-02-2001

MOTO GP

El juego de motociclismo que siempre habías soñado

Con la creación de ***Moto GP***, **Namco** nos ha enseñado por fin un verdadero *arcade* de simulación sobre el mundo de las motos. En este caso, y esperemos que no sea el único de aquí en adelante, el protagonista es el **Gran Premio de Motociclismo** con todas sus licencias y pilotos. ***Moto GP*** nos da a elegir entre 5 de los más importantes circuitos internacionales, Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington y Motegi. Éstos están ajustados físicamente a la realidad con las distancias particulares de cada uno, la trazada de los neumáticos sobre el asfalto, las cámaras que te ofrecerán la repetición y todos los palcos y edificios. Tendrás las marcas oficiales del Campeonato así como sus patrocinadores en los 12 equipos que podrás elegir, como Repsol Honda, Yamaha Team, Suzuki G.P. Team, Aprilia G.P. Racing, etc. Todos éstos van acompañados de sus pilotos reales. **A. Crivillé**, **C. Checa**, **M. Doohan**, **S. Gibernau** son un ejemplo de los muchos que irás consiguiendo en los diferentes modos, incluso personajes históricos de **Namco** como Klonoa. Una vez te encuentres en el menú principal tendrás cinco modos de juego para elegir. Modo Arcade (como la recreativa), Temporada (clasificación por puntos), Contrarreloj (mejora de tiempos), Desafíos (todos los extras) y Contra (modo para dos jugadores).





Replay

Una vez termines la carrera entrarás directamente en la repetición. Es la guinda del pastel.

Aquí se consolida la enorme calidad del juego con gran cantidad de cámaras situadas en los asentamientos reales de los circuitos. En el suelo de las curvas, moto frontal y trasera, grúas articuladas, cámaras de carril, etc., que nos ofrecerán una serie de imágenes increíbles. Hay que destacar muy especialmente las tomas aéreas desde el helicóptero, ¡son asombrosas!

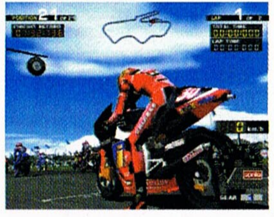








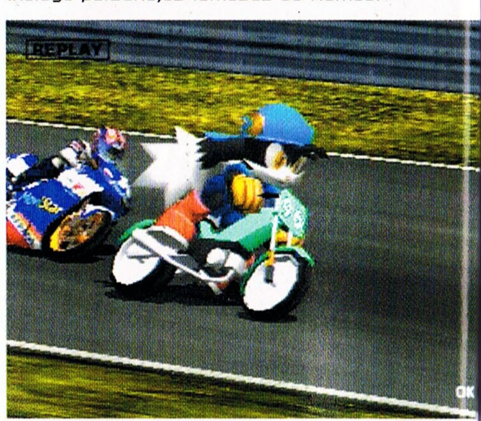


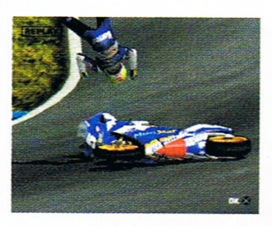






Para romper un poco la seriedad con la que se ha programado el juego, éste incluye personajes famosos de Namco.








Si te quieres acercar al realismo extremo tendrás una opción: Simulación. Con ella activada, todo se complica aún más, porque tendrás que afinar, por ejemplo, la cantidad de puño que abres al salir de una tumbada para no excederte y «trompear» con la moto. De esta forma podremos eliminar lo único que hemos podido observar que se sale de toda lógica: las tumbadas excesivas en las curvas, que por supuesto están asistidas para ayudarte en la carrera. Pero si pensamos que se trata del primer juego de motociclismo creado para **PlayStation 2** os podemos asegurar que el comienzo no ha podido ser más brillante.



ON:

La dinámica del piloto y su moto, los efectos de sonido, todas las licencias, la jugabilidad... Es una creación excelente precursora de lo que veremos más adelante.



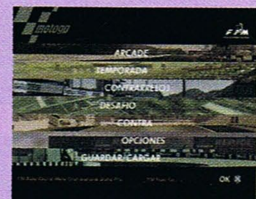
OFF:

Echamos en falta el total de lo que encontraríamos en el GP, las demás categorías de 125 y 250 c.c. y todos los circuitos del Gran Premio. ¿Un periférico para el juego?

Menús

Ha sido dotado de 5 modos de juego para aumentar su jugabilidad y romper la monotonía.

MODOS
Tendrás un total de 5 modos para elegir.





VISTAS
Podrás seleccionar 2 posiciones de juego de las 7 que te ofrece **Moto GP**.



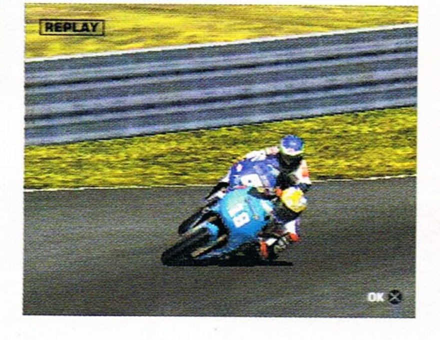
MODO DESAFÍO
Aquí conseguirás nuevos pilotos, circuitos reverse y fotos.



REVERSE
Con ciertos desafíos obtendrás circuitos en sentido contrario.

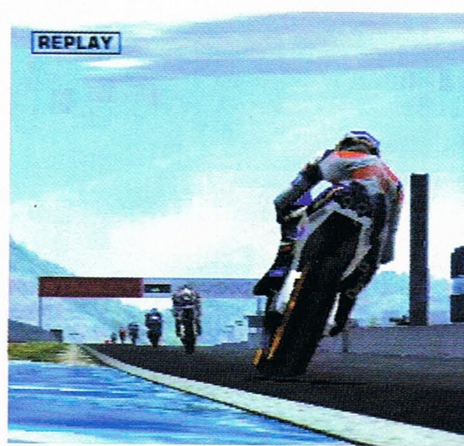






Hay gran cantidad de detalles que aumentan el realismo al máximo, como los chispazos de los estribos, el ruido de la turbulencia del viento al adquirir más velocidad, la válvula de escape y muchos más.





por << Doc >>



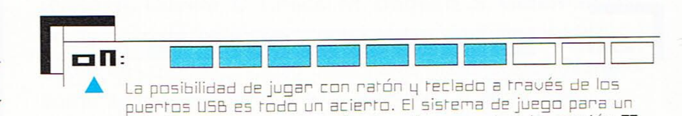
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: EPIC MEGAGAMES
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: 21-02-01

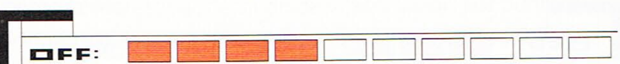
Uno de los títulos de **PC** más jugados en la red está a punto de hacer aparición en el mercado para **PlayStation 2**. La versión creada para los 128 *bits* de **Sony** resulta casi idéntica a la de **PC** (siempre y cuando su procesador no supere los 400 Mhz). El principal elemento que diferencia ambas versiones es la falta de un modo multijugador *On-Line* en el caso de **PlayStation 2**, algo que ha sido ligeramente compensado por **Epic** con un modo Historia mucho más atractivo (a través del cual iremos descubriendo nuevos personajes), de un modo *Split-Screen* para hasta cuatro jugadores y un *versus* al que sólo podremos acceder si unimos dos **PS2** a través de la conexión *i.Link*. Lo único que le falta a la versión de ***Unreal Tournament*** para **PS2** es el sistema de doble textura (*detailed texturing*) que poseía la versión **PC**, ya que incluso podremos jugar con un ratón y un teclado a través de los puertos *USB*.

UNREAL TOURNAMENT

El más firme rival de Half-Life y Quake III llega a PlayStation 2



La posibilidad de jugar con ratón y teclado a través de los puertos USB es todo un acierto. El sistema de juego para un solo jugador es mucho más atractivo que el de la versión PC.



Lo peor de todo es la falta del modo para jugar On-Line (aunque es lógico, teniendo en cuenta que aún no existe modem para PS2). Las texturas son más pobres que en PC.

¿Mejor que el UT de PC?

No podremos jugar On-Line, pero el modo 1 jugador ha sido mejorado

Aunque el multijugador a través de **Internet** ha sido suprimido, el modo Historia es más largo y adictivo. Además podremos jugar a dobles a través del cable i.Link.

por << Doc >>



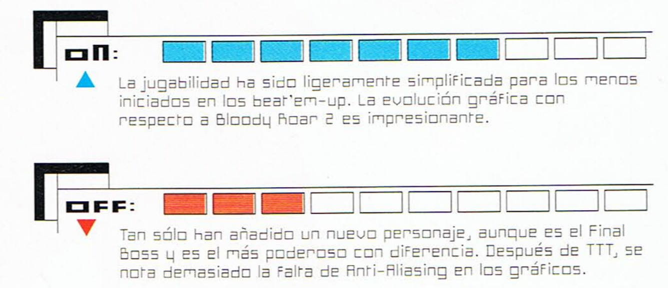
Ficha técnica

- **Compañía:** Hudson Soft
- **Desarrollador:** Hudson Soft
- **Distribuidor:** Virgin Interactive
- **País de origen:** Japón
- **Género:** Beat'em-up 3D
- **Formato:** CD-ROM
- **Versión:** NTSC-Japón
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** Junio 2001

A poco más de un mes tras la salida de ***Bloody Roar 3*** en los salones recreativos nipones, nos llega esta versión **PS2** de la tercera entrega de una de las sagas de lucha más carismáticas. **Hudson** ha mantenido la estética del segundo *Bloody Roar*, mejorando de un modo impresionante gráficos y una gran cantidad de efectos de iluminación. Los modelos 3D del juego han sido rediseñados y los antiguos escenarios han sido sustituidos por unos nuevos que incluso podremos destruir parcialmente. La jugabilidad, algo que siempre le ha sobrado a la saga de **Hudson**, también ha sido potenciada, añadiendo nuevas técnicas como la posibilidad de esquivar de dos maneras diferentes (al estilo *KOF'95* o *Soul Calibur*), nuevos movimientos para todos los personajes, un nuevo especial (ahora cada luchador tiene dos) y haciendo el sistema de *combos* algo más dinámico e intuitivo (es más sencillo descubrir buenos *combos*).

BLOODY ROAR 3

Los luchadores más «bestias» estrenan una nueva entrega en los 128 bits de Sony





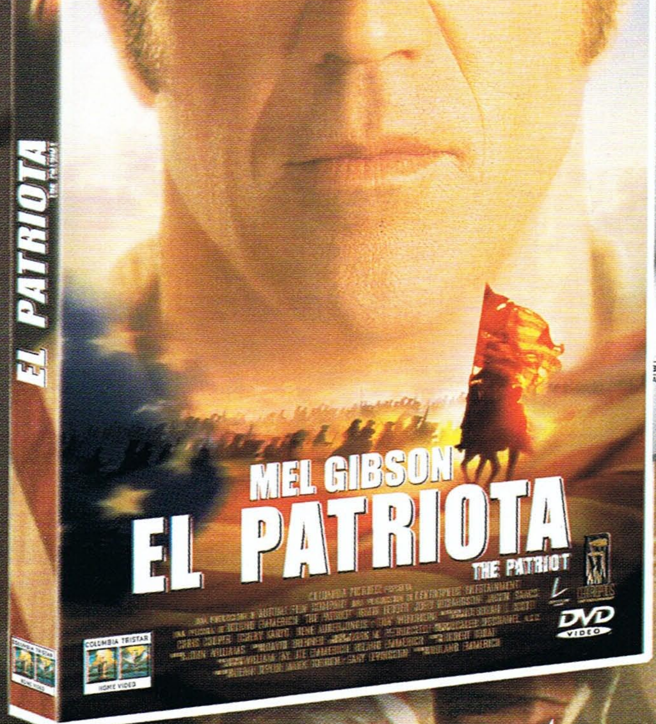
MEL GIBSON
EL PATRIOTA
THE PATRIOT

Este DVD VIDEO lo puedes ver en tu PlayStation 2

ENCONTRARÁS LOS SIGUIENTES

EXTRAS EN EL 

- Trailer Internacional.
- Teaser trailer.
- Documentales:
  - "Los auténticos Patriotas".
  - "Efectos especiales".
  - "El arte de la guerra".
  - "Comparación de los bocetos y la película".
- Galería de fotos.
- Escenas eliminadas.
- Comentarios.
- Filmografías.
- Menús animados. . .



. . . Y MUCHOS MÁS

A DESCUBRIR EN TU 

Ya a la venta



www.columbiatristarvideo.es

por << Chip & Ce >>



Ficha técnica

- **Compañía:** Electronic Arts
- **Desarrollador:** EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **País de origen:** Canada
- **Género:** Deportivo
- **Formato:** CD ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1 - 2
- **Fecha de aparición:** Marzo 2001

KNOCKOUT KINGS 2001

Los mejores púgiles de todos los tiempos en el ring de PS2

Hasta ahora sólo el fútbol cuenta con dos simuladores en **PlayStation 2**. Sin embargo, el anuncio del próximo lanzamiento de ***Knockout Kings 2001*** convierte al boxeo en la segunda disciplina en contar con más de una opción dentro del nuevo soporte. A pesar de esta supuesta competencia, el sector de mercado al que va dirigido el título de **EA** es diferente al público de su rival *Ready 2 Rumble: Round 2*. Así, mientras el último título citado apuesta por un programa desenfadado, ***Knockout Kings 2001*** es un simulador de corte clásico. Esta circunstancia queda patente tanto en el desarrollo de los combates como en la selección de los personajes. La incorporación de boxeadores reales es una de las características más destacadas, recogiendo algunas estrellas actuales, como **Evander Holyfield**, y no tan actuales, como **Muhammad Ali** o **Rocky Marciano**. Las boxeadoras también están presentes. La capacidad gráfica de la consola permite una fiel reproducción de los boxeadores superando con creces la realizada en las versiones para **PSX**. Donde sorprende agradablemente el programa es en la extensa variedad de opciones. ***Knockout Kings 2001*** para **PlayStation 2** incluye el modo Carrera o los combates sin reglas. En definitiva, estamos ante un simulador de boxeo de corte clásico, que se aleja de frivolidades.

ON: (9/10)

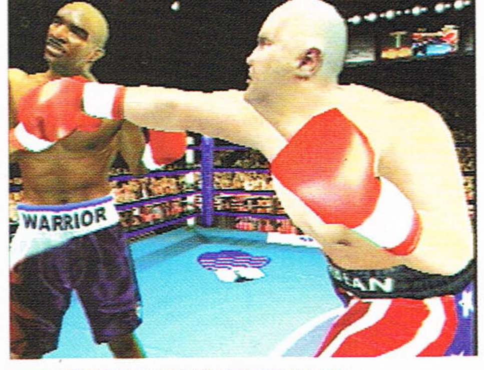
La reproducción física y del estilo de pelea de las grandes estrellas del mundo del boxeo, tanto actuales como de otras épocas, es uno de los aspectos más destacados.

OFF: (1/10)

Controlar los golpes de todos los boxeadores es bastante complicado. De todas formas, este aspecto también es un aliciente para los muy aficionados a este deporte.

Púgiles

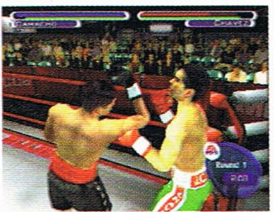




La incorporación de algunas estrellas del boxeo es uno de los aspectos más interesantes. Junto a **Muhammad Ali** se encuentran nombres como **Óscar de la Hoya**, **Julio César Chávez**, **Holyfield** o **Joe Frazier**.



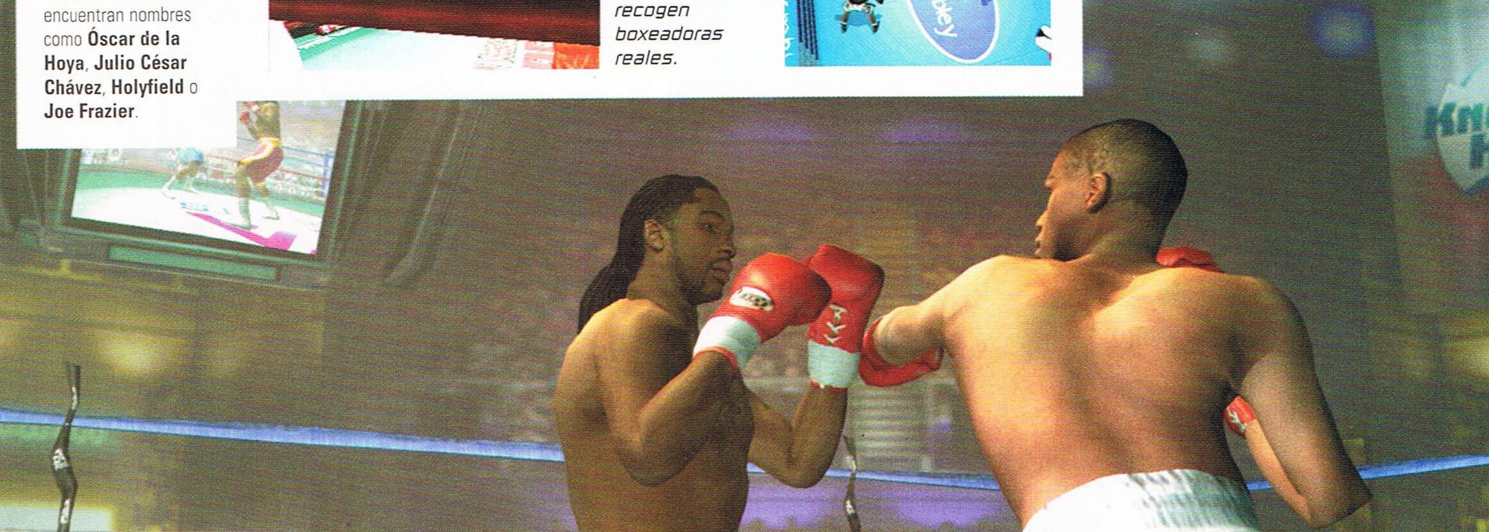
Además de las grandes estrellas del cuadrilátero, también se recogen boxeadoras reales.











por << Doc >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ENIX
- DESARROLLADOR: METRO/FRAME G.
- DISTRIBUIDOR: ENIX
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DANCE&RYTHM
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: 23/10/00 (JAPÓN)

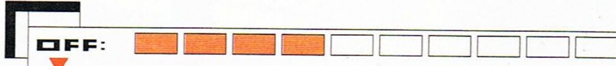
BUST A MOVE: DANCE SUMMIT 2001

El archiconocido título de baile para PlayStation se estrena en PS2 con nuevo estilo de juego

Uno de los títulos más originales creados para **PlayStation** ve al fin la luz en **PS2**. El novedoso sistema de juego presentado por **Enix** en el primer *Bust A Move* ha sido mejorado, pasando de ser un título de baile en el que se enfrentan dos personajes, a una especie de competición por equipos en la que prima la coordinación. Dependiendo de la combinación creada en la última pulsación de botones, el baile se concentrará en un solo personaje, en dos, en dos parejas diferentes, en un trío y hasta en un baile sincronizado entre los cuatro componentes del equipo. El motor gráfico, a pesar de que no se acerca al de títulos como *Tekken Tag Tournament* o *The Bouncer*, supone un gran avance con respecto a la última entrega, ya que ha ganado una gran cantidad de efectos y su *frame rate* se mantiene constante a 60 *fps*. La banda sonora, apartado más importante del juego, ha sido compuesta por **FBIJ** (al igual que en *Bust a Move 2*), aunque en esta ocasión todas las melodías han mejorado considerablemente.



FBIJ ha hecho un excelente trabajo con la banda sonora del juego, no como en Bust a Move 2. El modo de juego para cuatro jugadores es de lo más divertido que hemos jugado.



El motor gráfico no se puede comparar al de títulos como Tekken Tag Tournament o The Bouncer, aunque el Motion Capture no lo deja mal del todo.

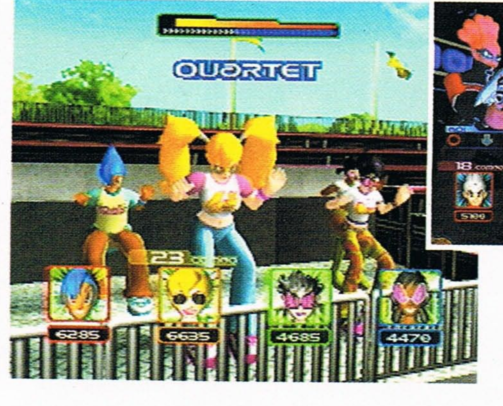


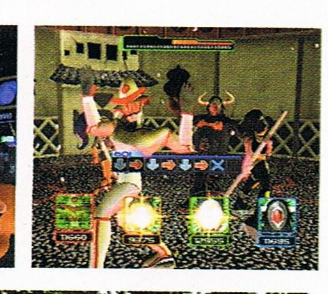
Seremos recompensados con nuevas opciones al completarlo.

Al completar el juego con cada uno de los cuatro equipos aparecerán nuevos grupos y podremos acceder al modo View y hacerlos bailar a nuestro gusto.



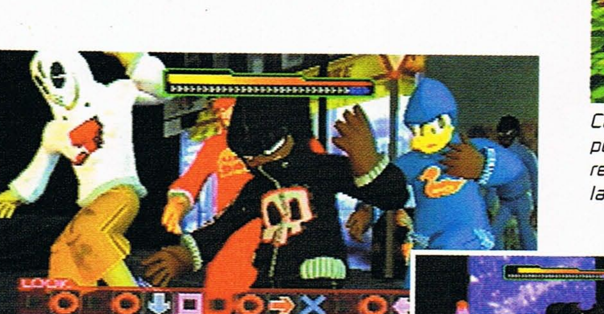


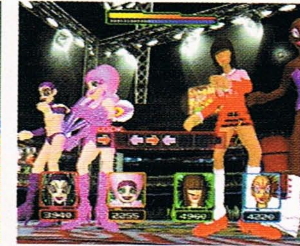




Cada uno de los equipos posee un estilo de baile diferente. En la pantalla de arriba, las exhuberantes Cusu-Cusu.



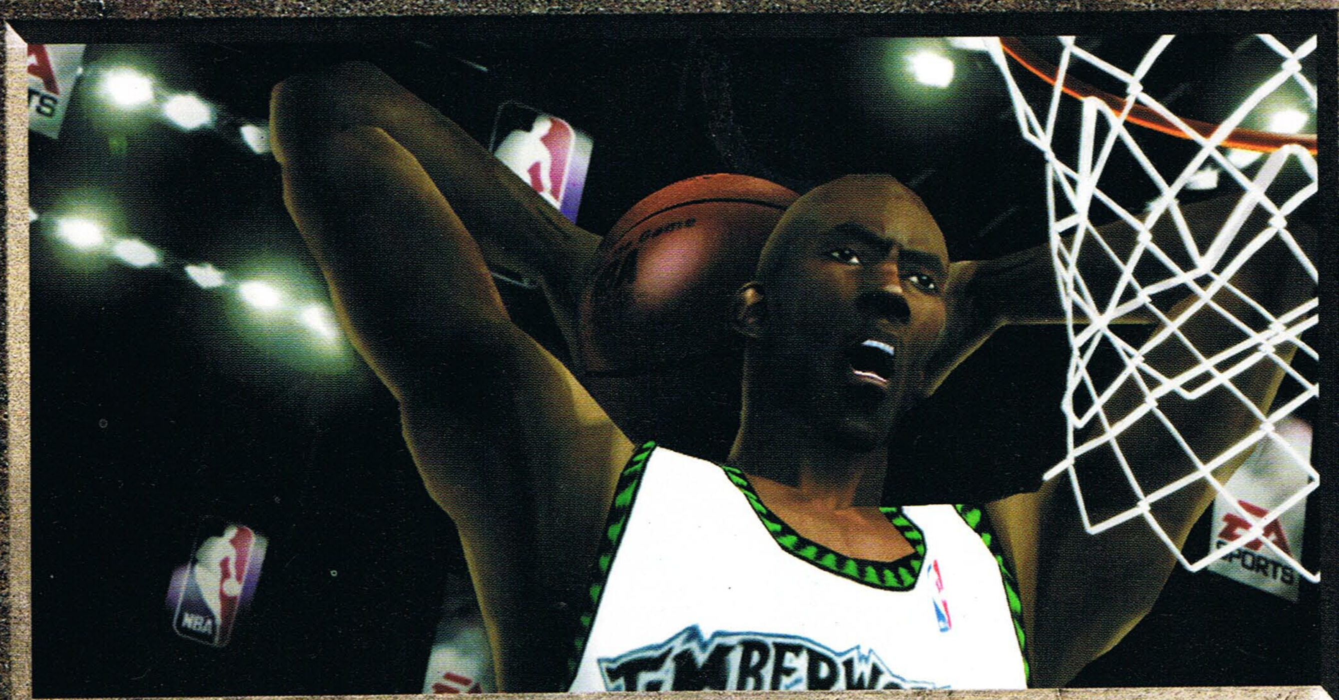



FIFA


FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP


8
JVC




SPORTS

por << Doc >>

TEKKEN TAG TOURNAMENT

La culminación de la saga de Namco en su mejor versión

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY COMPUTER
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 35
- FASES: 7
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-NO
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 420 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/ 59,50 €



Al igual que ocurrió con la primera PlayStation, la aparición de **PS2** en el mercado ha estado marcada por dos títulos de **Namco**: *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament*. El título que ocupa estas tres páginas, ***TTT***, demostró lo que podía dar de sí la nueva consola de **Sony** antes de que ninguna otra compañía ni siquiera evaluase el potencial aproximado de **PlayStation 2**. La versión doméstica de ***Tekken Tag Tournament*** supera con creces a la **Coin-op**, ya que ésta funcionaba bajo el *hardware System* 12 (ligeramente superior a **PlayStation**) y el apartado visual ha sido infinitamente mejorado, haciendo un impresionante uso de los efectos de iluminación y dando un aspecto casi real a los personajes del juego, gracias a las animaciones faciales y al efecto de tensión aplicado a sus músculos. Y esos músculos de los personajes se contraen o se estiran dependiendo del movimiento realizado, algo que notaremos especialmente en personajes con el torso al descubierto, como Jin Kazama o Eddy Gordo. Esta versión *PAL* del juego, a pesar de no tener una opción para jugarla a 60 *Hz*, resulta aún mejor que la japonesa, ya que al igual que la versión americana de ***Tekken Tag Tournament***, todos sus gráficos poseen un aspecto mucho más puro y suavizado gracias al efecto de *Anti-Aliasing* que le ha sido aplicado tras su salida de **Japón**. La calidad gráfica del título de **Namco** llega hasta el punto en el que algunos de los finales, todos generados en tiempo real menos el de Unknown, nos parecerán vídeos de gran calidad. Al igual que los personajes, los escenarios también han sido mejorados, incluyendo decenas de elementos como

DualShock 2

- [L2] Tag
- [L1] Tag
- [R2] Tag
- [R1] Tag
- Puño derecho
- Patada derecha
- Patada izquierda
- Puño izquierdo
- Pausa/Comenzar

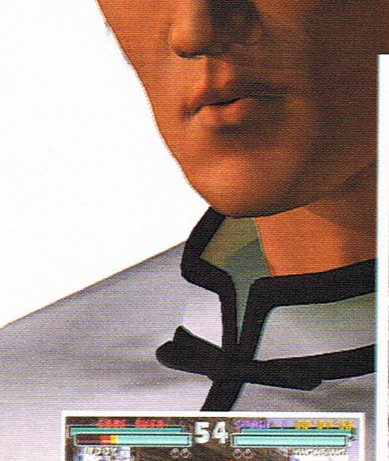
















Tekken Tag Anti-Alias

Por una vez, en Occidente podremos disfrutar de una versión mejor que la japonesa de Tekken Tag Tournament

Como se puede apreciar en estas dos pantallas, la versión PAL (abajo) tiene todos sus gráficos suavizados gracias al Anti-Aliasing aplicado. El efecto utilizado por **Namco** es concretamente el Software Full Scene Anti-alias, similar al que las tarjetas Voodoo 4/5 son capaces de realizar por hardware, y no repercute en absoluto en la velocidad del juego.

Extras







NUEVOS FINALES
Al igual que en las anteriores entregas, **TTT** nos obsequiará con ciertas escenas al completarlo, aunque en esta ocasión todos los finales son generados en tiempo real menos el de Unknown.





LA MEJOR VERSION
Esta versión de **TTT** no sólo es el mejor Tekken de la historia, sino que además supera a la recreativa original, con la inclusión de finales, 4 intros y la posibilidad de jugar con Unknown.



reflejos de los personajes y el entorno en un húmedo asfalto, miles de briznas de hierba que se agitan al unísono con el viento y decenas de personajes poligonales que jalean a los luchadores desde un plano lejano. Todo esto, por extraño que parezca, se mueve ante nuestros ojos con una suavidad cercana a los 50 *frames* por segundo. Con respecto al apartado jugable de ***TTT***, como seguidor de la saga desde su primer capítulo, he de decir que éste es el más completo de todos los ***Tekken***. Si unimos a todos los personajes de la saga, les añadimos varios nuevos golpes y técnicas, la física empleada en ***Tekken 3***, lo aceleramos con respecto a la anterior entrega y le incluimos un sistema a través del cual podremos seleccionar a dos personajes e intercambiarlos en cualquier momento del combate, obtendremos la impresionante jugabilidad de ***Tekken Tag Tournament***. La opción *Tag* nos permitirá realizar *combos* entre dos personajes e incluso llaves combinadas, que en el caso de King y Armor King o Jin y Jun requerirán una secuencia de movimientos específica. Uno de los nuevos elementos añadidos a la jugabilidad es el *Pair Play Mode*, a través del cual podremos jugar con un amigo contra la máquina, cada uno manejando a uno de los dos luchadores. Si vamos más allá, podremos adquirir el *multitap* de ***PS2*** y juntarnos con tres amigos más para enfrentarnos en divertidas batallas de dos contra dos. Además del modo *Arcade* y del *Pair Play*, como de costumbre, **Namco** ha incluido



Gráficos



EFECTOS DE LUZ
Casi todos los escenarios poseen diversas fuentes de luz que dan un aspecto casi real a los personajes que luchan en ellos.



MODELOS 3D
La calidad de los personajes de **TTT** es muy superior a la de los luchadores de cualquier otro beat'em-up 3D.

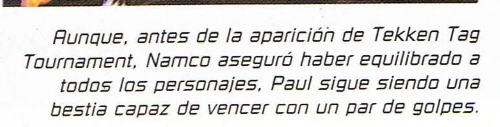


ESCENARIOS
Los escenarios de **TTT** están repletos de elementos. Personajes poligonales, reflejos en el húmedo asfalto, etc.









Aunque, antes de la aparición de Tekken Tag Tournament, Namco aseguró haber equilibrado a todos los personajes, Paul sigue siendo una bestia capaz de vencer con un par de golpes.

por << Doc >>

Modos

Nunca un beat'em-up había tenido tantas posibilidades de juego.
Como viene siendo habitual, **Namco** ha incluido diversos modos de juego (además de los típicos Arcade, Versus, etc.) como el Tekken Bowl (minijuego de bolos) y el Theater Mode.







una gran cantidad de modalidades de juego como el *Time Attack*, el *Team Battle*, el *Survival*, el *Training* (que incluye una nueva opción llamada *Chain Training*), el *Theater* (en el que, al igual que en *Tekken 3*, podremos observar todas las intros y los finales del juego y escuchar todas las melodías), el *Gallery* (que nos permitirá visualizar las imágenes capturadas durante los combates y almacenadas en la *Memory Card*) y, por último, el *Tekken Bowl* (un minijuego de bolos en el que cada personaje posee unas marcadas características). Pese a que aún haya gente a la que no le termina de gustar la saga *Tekken*, os aseguro que éste es el título de lucha en 3D más perfecto y cuidado de cuantos existen en el mercado. ***Tekken Tag Tournament*** posee el *engine* 3D más impresionante, el mayor número de modos de juego, la mayor cantidad de personajes que hemos visto en un *beat'em-up* 3D y pertenece a una saga de títulos cuya puntuación nunca ha bajado del 90. Si después de lo dicho echas una partida y te sigue sin gustar ***Tekken Tag Tournament***, definitivamente no estás hecho para jugar a la nueva generación de *beat'em-up* que nos deparan los 128 *bits*.

PS2



GRÁFICOS
9.4
A estas alturas, el único título para **PlayStation 2** que se ha acercado a la calidad gráfica de **TTT** (aunque sin superarlo) ha sido The Bouncer.



JUGABILIDAD
9.4
TTT es el mejor Tekken de todos y uno de los más jugables beat'em-up de la historia. Pero si nunca te gustó la saga, olvídate de **TTT**.



AUDIO
EFECTOS 9.1
BANDA SONORA 9.7
Aunque la BGM no ha sido compuesta por **Sanodg** y **B.K.O.** (creadores de la de **Tekken 3**), el resultado es igualmente impresionante.



DURACIÓN
9.3
Con elementos como el Pair Play Mode para cuatro jugadores, el Tekken Bowl y el Theater, **TTT** se convierte en uno de los beat'em-up más longevos.

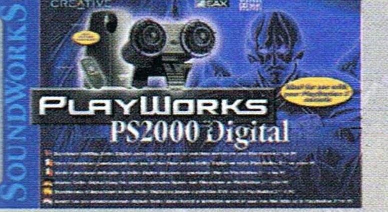


GRÁFICOS
DVD
SONIDO
ALTAVOCES
CD-RW

¿En serio vas a escuchar tu PlayStation 2™ en el TV?

¡Vive la experiencia!

VIRTUAL DOLBY DIGITAL
EAX



Experimenta el increíble sonido surround Dolby® Digital y sumérgete de lleno en los mejores juegos. Los altavoces Creative PlayWorks PS2000 combinan una tecnología y diseño únicos, capaces de sacar el máximo partido de las excelentes posibilidades de sonido de la PlayStation 2™. Además, podrás utilizarlos con tu PC o DVD.

Visítanos en WWW.EUROPE.CREATIVE.COM
y podrás conocer más detalles sobre los Creative PlayWorks PS2000



por << Chip & Ce >>

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1 - 5
- EQUIPOS: CLUBES-SELECCIONES
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 544 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €

FIFA 2001

Los clubs oficiales y las opciones marcan la diferencia

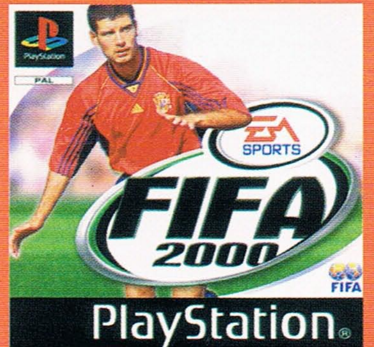
El género futbolístico es una de las claves para el éxito de cualquier consola. Conocedores de esta circunstancia, la creación de este tipo de simuladores es una de las prioridades en las campañas de lanzamiento de cualquier soporte. En este sentido **PlayStation 2** se ha cubierto las espaldas anunciando, entre los títulos que acompañan su salida al mercado español, una nueva versión de la saga ***FIFA***. Ante este anuncio, se planteó la duda de si el nuevo programa estaría a la altura de las circunstancias o si volvería a ocurrir algo similar al penoso salto a **Nintendo 64** (con *FIFA 64*). Sin embargo, en esta ocasión, **Electronic Arts** tomó el mercado japonés como banco de pruebas creando *FIFA Soccer World Championship*. Este programa ha sido perfeccionado para llegar hasta una versión *PAL* mucho más completa y en la que se han mejorado algunas deficiencias técnicas. Así, el salto de ***FIFA*** a la nueva consola ofrece un magnífico simulador de fútbol que hace honor a uno de los títulos míticos de la historia de los videojuegos. La gran diferencia de esta versión con respecto a las anteriores es la mejora en la calidad gráfica lograda. Esta diferencia se pone especialmente de manifiesto en las distintas secuencias, en las que se ofrecen desde protestas, a celebraciones de gol. En éstas se puede apreciar el sorprendente parecido de algunos jugadores, así como, gracias a las animaciones faciales, su estado de ánimo. No obstante, las mejoras gráficas también se dejan notar en la

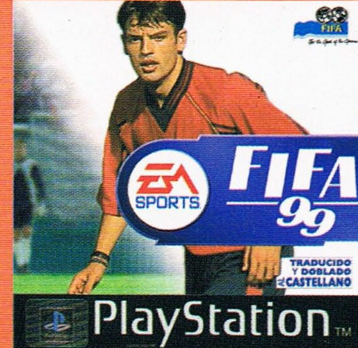


DualShock 2

[L2] Regate automático
[L1] Pase al hueco
[R2] Giro 360 grados
[R1] Protección

- Sprint
Dirección
Tiro/robo
Táctica
Pase raso/jugador
Pausa
Pase alto/entrada









Promoción de lujo

En las tres últimas entregas de **FIFA** para **PSX**, **Electronics Arts** ha basado la promoción del juego en diferentes futbolistas. En el mercado español, primero fue **Rául**, posteriormente **Morientes** y la temporada pasada **Guardiola**. Curiosamente estas campañas no han sido las mejores para cada uno de estos jugadores. Esperamos que **Mendieta**, protagonista de la nueva entrega, tenga mejor suerte.



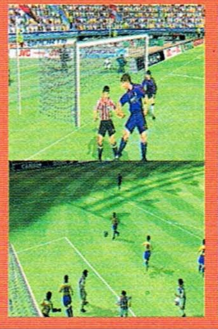
Detalles

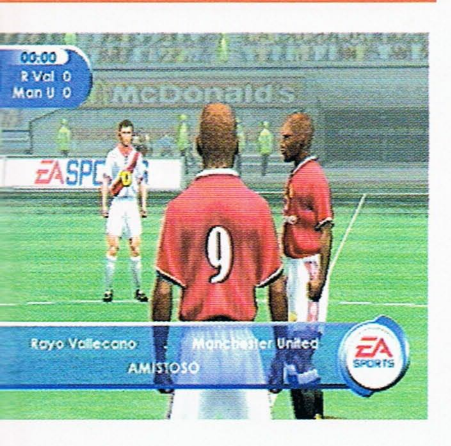



CONTROL DE JUEGO
Se mantiene la misma configuración del mando empleada para la última versión de **PlayStation**. De esta forma, es posible realizar regates directos con los botones L y R. La principal novedad en este sentido es la incorporación de una barra de energía.

Repeticiones

Las repeticiones permiten, en cualquier momento, reproducir una acción del juego. Además de las cuatro cámaras disponibles para los partidos, se incluye la posibilidad de moverse libremente a lo largo y ancho de cualquier imagen. Sin embargo, el grado de zoom no es demasiado amplio.



mayor fluidez con la que se mueven tanto jugadores como balón, eliminando las brusquedades que caracterizaron a otras entregas. De todas formas, a la vista de otros simuladores para **PlayStation 2** de la propia **Electronic Arts** (como *Madden 2001*), da la impresión de que este es sólo un primer paso en el apartado gráfico, aunque ello no sea obstáculo para marcar notables diferencias con lo que hasta ahora era habitual en las restantes consolas. En el control del juego se mantienen las líneas marcadas por *FIFA 2000*, respetando la misma configuración del mando y el mismo sistema de pases directos en las jugadas a balón parado (sistema muy similar al empleado en *NBA Live*). Las novedades son por un lado una barra de energía que permite determinar la potencia de los lanzamientos, y por otro nuevos indicadores de posición que hacen que los pases a los compañeros desmarcados sean más sencillos de realizar. En cuanto a las opciones, otra de las facetas que siempre ha destacado en la saga ***FIFA***, el programa sigue fiel a la tradición, incluyendo tanto selecciones nacionales como clubes. Entre los últimos aparecen los integrantes de 15 ligas (10 más que la versión nipona y sólo una menos que *FIFA 2000*), entre las que se encuentra la primera división española con todos los equipos actualizados. En este sentido sólo se echa en falta a los clubes históricos (*FIFA 2000*), entre los que se encontraban el **Barcelona** de 1992 y el **Madrid** de la década de los 50. En el apartado de






BALÓN PARADO.
En las jugadas a balón parado se vuelve a incluir el sistema de pase directo, que consiste en situar sobre los posibles receptores de pase un icono con el símbolo de uno de los botones del mando. Para mandar el balón a ese jugador sólo hay que apretar el botón correspondiente a su icono.



por << Chip & Ce >>

Detalles



COMPETICIONES. El apartado de competiciones diferencia este programa de los demás. Incluye la **Liga de Campeones** y la **UEFA** (ambas aparecen bajo otro nombre), respetando el sistema de competición y los equipos que participan.





EQUIPOS. Dentro del programa se recogen selecciones nacionales y clubes. Estos últimos incluyen 15 ligas, presentando, como principales diferencias con *FIFA 2000*, la incorporación de la austriaca y la eliminación de la turca y brasileña. Tampoco aparecen clubes históricos.

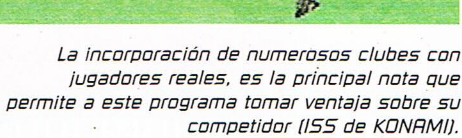




JUGADORES Los jugadores incluidos son reales, y totalmente actualizados. Sorprende el parecido físico de muchos de los jugadores (**Molina**, **Iván Campo**, **Mendieta**, **Petit**). En otros casos el editor permite una fiel adaptación a la realidad.



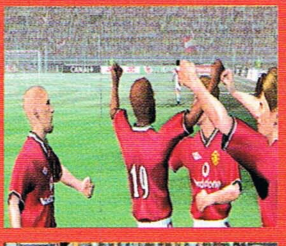


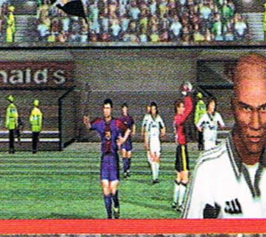


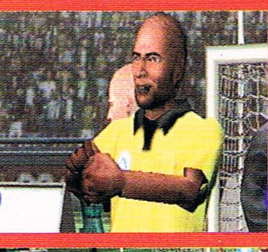
La incorporación de numerosos clubes con jugadores reales, es la principal nota que permite a este programa tomar ventaja sobre su competidor (ISS de KONAMI).

Secuencias

Desde que la saga FIFA llegó hasta **PlayStation** las animaciones han supuesto los momentos más espectaculares del programa. En esta ocasión, el resultado es aún más impresionante, sobre todo en las diversas celebraciones de los goles.









las competiciones el resultado también es impresionante ya que incorpora un mundial de selecciones, así como una competición similar a la **Liga de Campeones** y otra de características parecidas a la actual copa de la **UEFA**. Junto a las mismas destaca la posibilidad de disputar una temporada completa, en la que un equipo participa en la **Liga** y la **Copa del Rey** y, si ha logrado su clasificación en la campaña anterior, en competiciones europeas. Junto a estos aspectos, comunes para todos los lanzamientos, excepto el dirigido a **Japón**, **Electronics Arts** personaliza cada programa, según el mercado al que se dirija. La citada personalización se realiza con dos aspectos: los comentarios y la promoción. En el caso español los comentarios han vuelto a ser encomendados a **Manolo Lama** y **Paco González** (cadena **SER**). Su presencia es uno de los grandes aciertos de la saga, incluyendo nuevas expresiones junto a las ya habituales. En la promoción, se sigue contando con grandes estrellas fútbol. Para este año se puede destacar a **Davids** para el programa holandés, **Inzaghi** para el italiano o **Nakata** para el japonés. Por su parte, en nuestro mercado el elegido ha sido el valencianista **Mendieta**, que recoge el relevo de **Guardiola**, **Morientes** y **Raúl**.

PS2

GRÁFICOS 8.8
Mayor calidad gráfica que otros FIFA. Pero, a la vista de otras sagas deportivas de E. A., parece que los resultados pueden mejorarse.

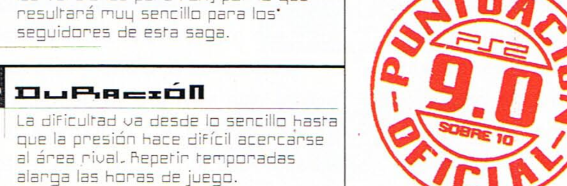


JUGABILIDAD 9.2
El control del juego es similar al de las versiones para PSX, por lo que resultará muy sencillo para los seguidores de esta saga.



AUDIO EFECTOS 9.6 · BANDA SONORA 8.8
Magníficos comentarios de Manolo Lama y Paco González. La música sigue contando con grupos populares. En este caso destaca Moby.

DURACIÓN 9.2
La dificultad va desde lo sencillo hasta que la presión hace difícil acercarse al área rival. Repetir temporadas alarga las horas de juego.






RESTAURANTE
CHINO
DONG-PO
LA TIERRA YA NO ES NUESTRA.
ÚNETE A LA RESISTENCIA.
Tu cartero es verde. Y tu casero. Y el que te vende las enciclopedias. ¿No vas a hacer nada para remediarlo? Si todavía te queda algo de valor, únete a la resistencia: hay una misión para ti.
ALÍSTATE EN www.es.scee.com/c-12 LA TIERRA TE NECESITA.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS

por << Doc >>

espana.ea.com

SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS

El mejor título de SnowBoard de la historia del videojuego

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 8
- ESCENARIOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 143 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PRECIOS: 9.995 Ptas/ 60,07 €



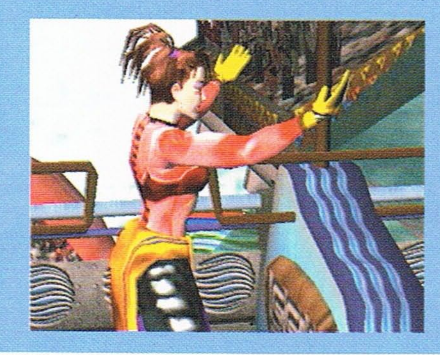
Nunca la primera incursión de una compañía en un género concreto había dado un resultado tan inmejorable. **Electronic Arts** ha conseguido, con su primer título de *snowboard*, superar todos los intentos de compañías como **UEP Systems** por conseguir el juego perfecto basado en dicha disciplina deportiva. ***SSX*** mezcla una jugabilidad extrema con un motor gráfico nunca visto en un título deportivo. El *Snowboard Supercross* es la modalidad elegida por **EA** para dar vida a ***SSX***; dicha modalidad nos enfrentará a otros cinco participantes en ocho gigantescos circuitos en los que todo vale. Podremos golpear a nuestros oponentes para ralentizar su marcha e incluso elegir el camino más corto para llegar a la meta, ya que todos los circuitos nos darán completa libertad para salir de los límites establecidos y llegar al final por nuestros propios medios, prescindiendo de los tramos predefinidos. La habilidad para encontrar atajos no será lo único que nos llevará a la victoria, ya que para ganar velocidad tendremos que ejecutar todo tipo de acrobacias y trucos que harán aumentar la barra de *Boost* que activaremos pulsando Cuadrado. Cada uno de los ocho personajes que conforman el elenco de ***SSX*** (cuatro de ellos sólo disponibles al completar ciertos niveles) posee unas determinadas características que engloban a cada uno de ellos en tres diferentes tipos: *FreeStyle* (especialistas en acrobacias y trucos), *Alpine* (muy veloces) y *Boardercross* (una mezcla de los dos anteriores). **Electronic Arts** ha puesto todo su empeño en convertir a **SSX** en uno de los títulos deportivos más cuidados estéticamente, ya que posee un motor 3D realmente impre-



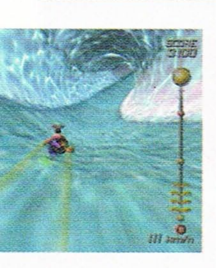
Personajes

Más de los que nunca ha tenido un juego de snowboard

Al principio sólo contaremos con cuatro personajes diferentes, pero a medida que completemos escenarios, la cifra de snowboarders seleccionables se doblará con la incorporación de los más hábiles y rápidos personajes del juego.













En uno de los últimos escenarios del juego podremos utilizar este atajo. Nos dará la sensación de estar en un túnel bajo el agua.



La iluminación de cada uno de los escenarios está magistralmente conseguida.

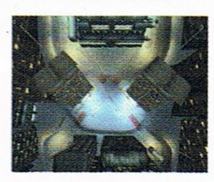



Deporte Extremo

Estos son algunos de los detalles que hacen de SSX todo un prodigio en el terreno deportivo.



EFECTOS GRÁFICOS
Además de los típicos efectos de iluminación, en **SSX**, al utilizar el Boost, observaremos un vistoso efecto de blur.



ESCENARIOS
La longitud y el detalle con el que están creados los ocho diferentes escenarios de **SSX** es realmente impresionante.



JUGABILIDAD
Aunque **SSX** es un título deportivo, su desenfadada ambientación y su adictivo desarrollo engancharán a cualquiera.

sionante, aunque de vez en cuando sufra alguna que otra inoportuna ralentización. El aspecto de los *snowboarders* es impecable, todos ellos perfectamente animados y repletos de detalles como las expresiones faciales. En lo que respecta a los circuitos, sólo decir que su vasta extensión estará mostrada en todo momento, no notaremos ningún efecto de niebla, ni *pop-ups*, ni nada parecido (de ahí que en ciertos momentos llegue a ralentizarse ligeramente). Los efectos gráficos también están a la orden del día en cada uno de los circuitos, ya que durante las carreras podremos observar todo tipo de efectos de iluminación y, sobre todo, de *blur*, el cual se hará especialmente visible al utilizar el botón de *Boost*. Otro de los elementos que sorprende en las primeras partidas con ***SSX*** es la perfecta estela que las tablas de los personajes dibujan sobre la nieve. Como colofón a tal despliegue técnico y jugable, la banda sonora del juego ha sido compuesta por grupos como **Skank**, **Space Raiders** o **Mix Master Mike**. ***SSX: Snowboard Supercross*** es uno de esos juegos que enganchará a cualquier tipo de jugador irremediablemente, sea aficionado a los juegos deportivos o no. Velocidad frenética, jugabilidad, adicción, espectacularidad visual, calidad sonora y otros muchos detalles que nos olvidamos convierten a ***SSX*** en una obra maestra del género deportivo.

PS2



GRÁFICOS

En SSX surcaremos inmensos y detallados escenarios en 3D repletos de efectos visuales. De vez en cuando sufriremos alguna ralentización.

9.1



JUGABILIDAD

Una vez comiences una partida de SSX, será imposible separarte del mando. El sistema de control es sencillo, jugable y muy adictivo.

9.2



AUDIO

La banda sonora es, francamente, insuperable (aunque quizá con algún tema de Artful Dodger o Prodigy...). Los efectos, tan buenos como la BGM.

EFECTOS **9.2**
BANDA SONORA **9.4**



DURACIÓN

SSX es sorprendentemente longevo para ser un juego deportivo. Sacar todos los circuitos, personajes tablas, etc. es una tarea ardua.

9.0



por << J. C. MAYERICK >>

www.ubisoft.es

RAYMAN REVOLUTION

La revolución Rayman va más allá de la simple mejora gráfica

Ficha técnica

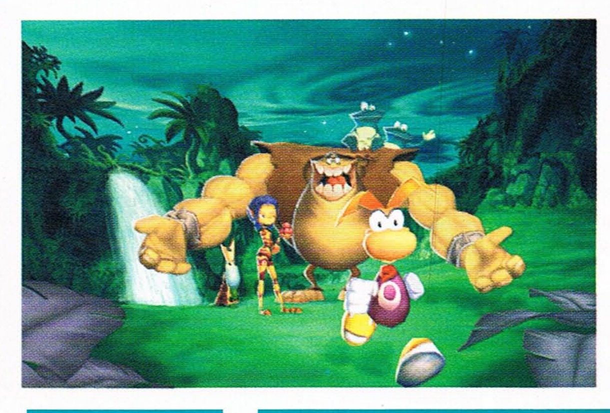
- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: RENDERWARE 3
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1
- MINI-JUEGOS: 16
- ESCENARIOS: 16 MUNDOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1.
- MEMORY CARD: 270 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,05 €

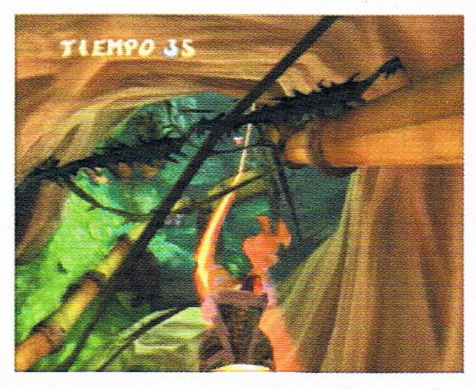


Antes de llegar a ***Rayman Revolution***, **Ubi Soft**. ha tanteado todos los sistemas del mercado, aprovechando en cada uno de ellos las posibilidades técnicas que cada uno aportaba. Nacido hace algo más de cinco años para **PlayStation** y las malogradas **Sega Saturn** y **Atari Jaguar**, Rayman ha protagonizado una buena cantidad de aventuras, incluyendo una serie de títulos educativos para alguno de los sistemas más importantes. *Rayman 2: The Great Escape*, el título en el que se basa ***Rayman Revolution***, apareció hace algo más de un año para **Nintendo 64** y **compatibles PC**, a los que más tarde se sumaron **PlayStation** y **Dreamcast**, esta última con una adaptación realmente sobresaliente. ***Rayman Revolution*** por tanto, nace con la necesidad de mejorar todo lo hecho por **Ubi Soft**. en estos años, al tiempo que debe demostrar que la enorme potencia del *hardware* de **PS2** va más allá de la simple relación de características técnicas. En todo caso, y para aquellos que tengan en **PS2** su bautismo como usuarios de consola, hay que comentar que ***Rayman Revolution*** es un cuidado juego de plataformas en el que destaca, por encima de todo lo demás, un soberbio apartado gráfico. Llegados a este punto, es el momento de entrar en las odiosas comparaciones. Si el salto cualitativo entre **Nintendo 64** y **Dreamcast** ya era considerable, no lo ha sido

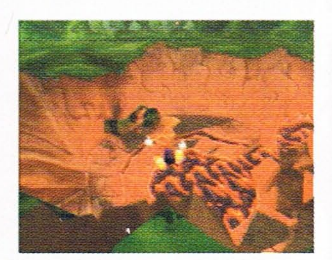


menos el establecido entre esta última y **PlayStation 2**. El nivel de detalle es considerablemente mayor en ***Rayman Revolution***, destacando especialmente la calidad de algunas de las texturas, algo que ya se comentó en adaptaciones precedentes y que, en la que nos ocupa, supone un avance significativo. Si









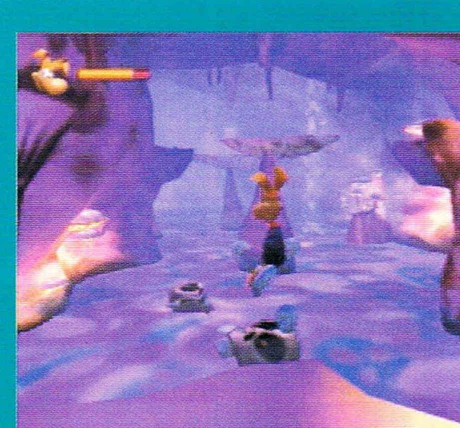


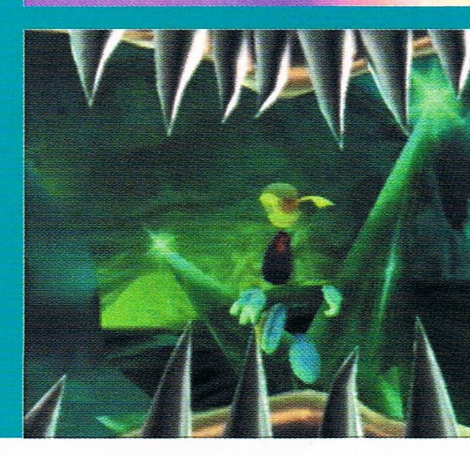
Detalles





El Pozo Mágico, cerca del círculo de piedra. En él se pueden conseguir nuevas habilidades.





Entornos gráficos

Es obvio que la principal mejora de **Rayman Revolution** se centra en la exquisitez de sus bellos entornos. Las dimensiones de éstos se han visto notablemente incrementadas, lo que posibilita una mejor visión a la hora de sopesar los siguientes movimientos a realizar. En todo caso, los programadores de **Rayman Revolution** no han sabido calibrar las dificultades que esto conlleva. Que un juego de **PS2** sufra ralentizaciones no es la mejor tarjeta de presentación para un grupo de desarrollo.



Para conseguir esto se han creado nuevos mapeados intermedios, desde los que es posible acceder a las diferentes fases del juego. Realmente hay que seguir los mismos pasos que se seguían en *The Great Escape*, aunque ahora se hacen con algo de maquillaje sobre

una de las limitaciones de **PlayStation 2** es la escasez de memoria de vídeo, títulos como ***Rayman Revolution*** vienen a demostrarnos que, con inteligencia, todo se puede superar. En el lado negativo hay que mencionar las ralentizaciones que se producen en algunas partes del mapeado, algo a lo que no nos debe acostumbrar **PS2** y que, en principio, debemos achacar a la falta de experiencia de los programadores sobre este sistema. Al fin y al cabo, si así son los primeros juegos de **PlayStation 2**, cómo serán dentro de un par de años. Por suerte, las mejoras introducidas no se limitan al apartado gráfico, sino que los programadores de **RenderWare 3** han considerado oportuno eliminar la excesiva linealidad que *Rayman: The Great Escape* mostraba. En sí la aventura sigue siendo prácticamente idéntica, que no la forma de afrontar cada uno de los niveles que componen la trama.







Detalles

Determinadas situaciones del juego se afrontarán a modo de jefe final de nivel, aunque no lo sean.



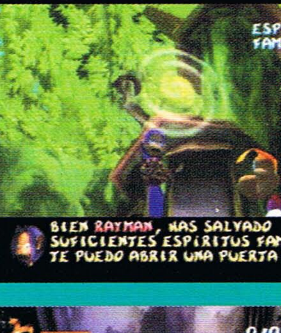


El juego incluye textos en castellano, que no voces, ya que estas últimas sólo se ofertan en inglés, alemán y francés. Adios a las geniales voces de la versión **PlayStation**.



Retos de Ly

Si Rayman le entrega un número determinado de espíritus familiares a Ly, ésta le permitirá acceder a uno de los dieciséis niveles ocultos que **Rayman Revolution** esconde. Estos retos invitan a Rayman a recoger un determinado número de lums rojos en un tiempo concreto. Si lo consigue, Ly aumentará la energía vital de éste. Muchos de estos juegos aparecieron en la versión **Dreamcast** de Rayman: The Great Escape, aunque otros son nuevos.









la forma de proceder. Estos mapas intermedios, además, han propiciado la creación de un par de lugares especiales, como el Pozo Mágico y la Casa de Ly. En el primero se pueden conseguir nuevas habilidades a cambio de Lums. En el segundo, Ly dará a Rayman acceso a determinados lugares secretos, esencialmente juegos, lo que en la versión **Dreamcast** se encontraba en el poblado de los Globox.

Desafortunadamente, hay un aspecto en **Rayman Revolution** que no resultará agradable. La banda sonora es muy lenta en líneas generales, lo que en ocasiones supone un choque frontal contra las elevadas dosis de acción de alguna de las situaciones. Determinados episodios pueden producir somnolencia, de ahí que no se corresponda al trabajo realizado en este apartado. En cuanto a la jugabilidad de **Rayman Revolution**, qué podemos decir. La aventura engancha porque, como en otros muchos juegos, prima la necesidad de saber qué nos deparará el siguiente nivel, sobre todo a nivel gráfico. De no ser por eso, ***Rayman Revolution*** podría llegar a resultar un poco aburrido. En estos títulos la linealidad brilla por su ausencia, de ahí el enorme éxito y prestigio que cosecharon. ***Rayman Revolution***, por tanto, deja una asignatura pendiente que deberá mejorar en el futuro. Tiempo le queda, y sobre todo recursos teniendo en cuenta también el enorme potencial de la consola. Por el momento nos conformamos con disfrutar de una aventura que, a nivel gráfico, raya a un excelente nivel.



GRÁFICOS — 8.9
Las mejoras son considerables, incluso comparada con la versión **Dreamcast**. La pena es que en ocasiones se vuelva algo brusco.



JUGABILIDAD — 8.2
Rayman Revolution, como anteriores entregas, peca de ser demasiado lineal. La acción es muy escasa en algunas ocasiones.



AUDIO — EFECTOS 8.3 / BANDA SONORA 7.0
Los efectos de sonido son muy buenos, que no así la banda sonora. Se echa en falta que las voces estén en castellano, como ocurrió en **PSX**.





DURACIÓN — 9.0
Acabar la aventura puede llevar algo menos de quince horas. Conseguir el 100% del juego supondrá algo así como 5 ó 6 horas más de juego.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 8.5 SOBRE 10

Expertos en Informática y Videojuegos

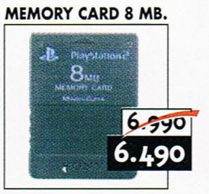


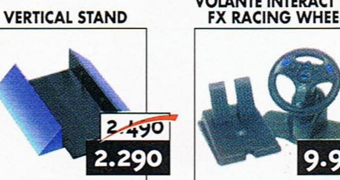
www.centromail.es






PLAYSTATION 2 74.900








Producto	Precio anterior	Precio
CABLE AV + S-VÍDEO LOGIC 3		1.790
CABLE RFU ADAPTOR SONY	~~3.990~~	3.790
CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)		2.190
CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY	~~4.990~~	4.790
CONTROL PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2		4.990
DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER		3.990
MEMORY CARD 8 MB.	~~6.990~~	6.490
MULTI TAP	~~7.990~~	7.490
SYSTEM SELECTOR PELICAN		4.990
VERTICAL STAND	~~2.490~~	2.290
VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL		9.990

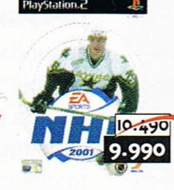




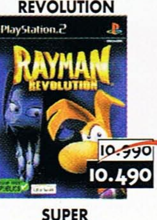












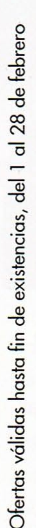








Juego PlayStation 2	Precio anterior	Precio
AQUA AQUA: WETRIX	~~7.990~~	7.490
DEAD OR ALIVE 2	~~9.990~~	9.490
DINOSAUR	~~10.990~~	10.490
DYNASTY WARRIORS 2	~~9.900~~	9.490
ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER	~~9.990~~	9.490
ESPN INTER. TRACK & FIELD	~~9.990~~	9.490
ESPN X-GAME SNOWBOARDING	~~9.990~~	9.490
ETERNAL RING	~~9.995~~	9.495
EVERGRACE	~~9.995~~	9.495
F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2001	~~10.490~~	9.990
FANTAVISION	~~9.900~~	9.490
FIFA 2001	~~10.490~~	9.990
GRADIUS III AND IV	~~9.990~~	9.490
KESSEN	~~10.490~~	9.990
MADEN NFL 2001	~~10.490~~	9.990
MOTO GP	~~9.990~~	9.490
NHL 2001	~~10.490~~	9.990
ORPHEN: SCION OF SORCERY	~~12.490~~	11.990
PATO DONALD CUAC ATTACK	~~10.495~~	9.995
RAYMAN REVOLUTION	~~10.990~~	10.490
RC REVENGE PRO	~~9.990~~	9.490
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	~~9.990~~	9.490
RIDGE RACER V	~~9.990~~	9.490
SILENT SCOPE	~~9.990~~	9.490
SMUGGLER´S RUN	~~12.495~~	11.995
SUPER BUST-A-MOVE	~~9.990~~	9.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT	~~9.990~~	9.490
THEME PARK WORLD	~~10.490~~	9.990
TOP GEAR DARE DEVIL	~~10.990~~	10.490
X-SQUAD	~~10.490~~	9.990

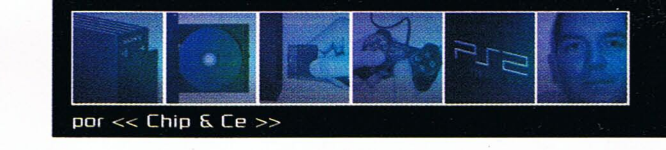


pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

IMPUESTOS INCLUIDOS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271



www.midway.com

READY 2 RUMBL

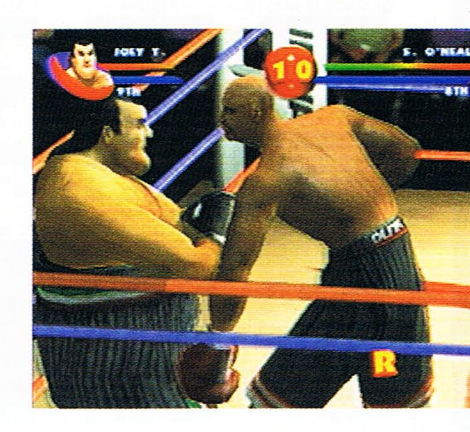
El segundo asalto de Ready 2 Rumble es un ejemplo de boxeo

Ficha técnica

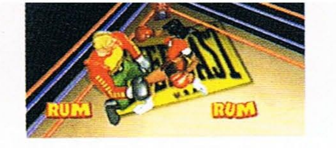
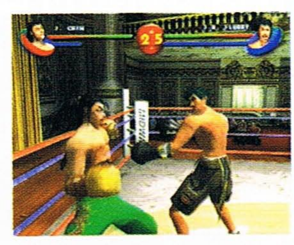
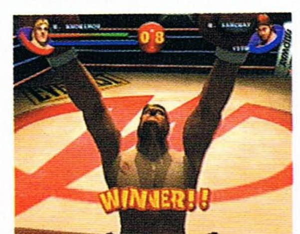
- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: MIDWAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAIS DE ORIGEN: EEUU
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-2
- BOXEADORES: 20+5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 4
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 64 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



El boxeo debuta en **PlayStation 2** con un programa de concepción arcade, en el que sus puntos fuertes son el diseño y la personalidad de los boxeadores. Parece que **Midway** se está especializando en ser la primera compañía en lanzar programas de boxeo a los nuevos soportes. Así, el año pasado fueron los más rápidos en llegar hasta **DC** con la primera parte de *Ready 2 Rumble* (posteriormente aparecida para **PSX** y **GBC**). En esta ocasión, la segunda entrega del citado título (también disponible para **DC**), vuelve a ser la pionera dentro de **PS2**. Sin embargo, éste no es el único aspecto que comparten ambos lanzamientos manteniendo las dos características que distinguieron la anterior entrega: los boxeadores y la concepción *arcade* del juego. Así, el comportamiento de cada púgil se adapta a su personalidad, ofreciendo una agresividad y debilidades diferentes. Sin ninguna duda, éste vuelve a ser el aspecto más destacado de un programa en el que se ha realizado una renovación, aunque respetando a algunos de los personajes que hicieron popular este título. El número de púgiles se aumenta hasta 20, incluyendo desde un *punk* (Freak Deke) hasta un robot (Robox

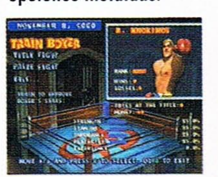





Segundo asalto

La segunda parte de Ready 2 Rumble mantiene la concepción arcade de su antecesor. Sin embargo, cuida un poco más otros aspectos, especialmente las opciones incluidas.



Opciones
Dentro de las opciones destaca el modo Campeonato en el que hay que entrenar y establecer los combates por el título. Tres derrotas te dejan fuera.



Arcade
Uno de los aspectos en los que se deja clara la concepción arcade es la posibilidad de lograr unos segundos de energía extra al reunir las letras de la palabra «Rumble».



Entrenamiento
Los entrenamientos incluyen 7 pruebas de habilidad junto a una serie de programas alimenticios.

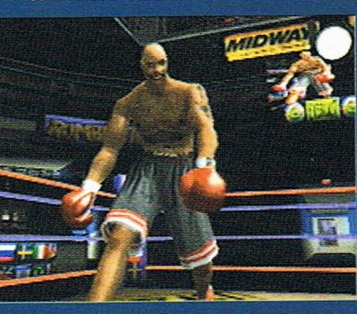
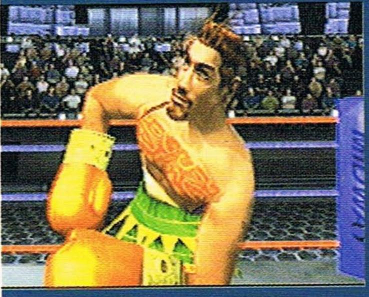


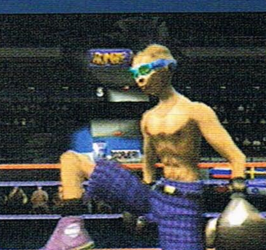
Ambiente
Aspectos como el presentador o los árbitros son recogidos en el programa de **Midway**.

Boxeadores

Un plantel de lo más variopinto

Entre los 20 púgiles incluidos se encuentran viejos conocidos (como **Afro Thunder**) así como once debutantes (como **Shaquille O'neal** y **Michael Jackson**). Además, mediante códigos secretos, puede accederse a nuevos personajes como la esposa del expresidente de los **Estados Unidos**.



E ROUND 2

rcade en el que destaca la personalidad de los boxeadores

Rese–4). Junto a ellos aparecen dos sorpresas como son la presencia de **Michael Jackson** y del polifacético **Shaquille O'neal**. La presentación y puesta en escena de cada uno de los personajes tampoco tiene desperdicio, ofreciendo gestos, movimientos y gritos individualizados. En cuanto a la concepción *arcade*, el modo denominado de la misma manera permite enfrentarnos de forma sucesiva a diferentes rivales, como si se tratase de una recreativa. Se recoge una amplia variedad de golpes, *combos* incluidos, y la posibilidad de lograr unos segundos de mayor potencia. Para ello hay que completar la palabra *rumble*, lograda a base de golpes. El efecto aumenta si en lugar de activar la energía extra, acumulamos la citada palabra en lo que supone una de las novedades con respecto a la primera aparición de esta joven saga. Aunque la mecánica de combates es similar, para los que prefieran más simulación se incluye un modo Campeonato en el que hay que planificar combates y entrenamientos. Las otras dos modalidades de juego (Torneo y Batalla), a pesar de su novedad en esta entrega no suponen una mejora significativa en un programa en el que los personajes constituyen el encanto del juego.





GRÁFICOS
Lo mejor de este apartado es el diseño de los diferentes púgiles, así como la impresionante animación de los mismos.
9.2



JUGABILIDAD
En el control de los boxeadores prima la concepción arcade. En algunos casos permite la utilización de rutinas para vencer a un rival.
9.0



AUDIO
En este aspecto destacan los comentarios del presentador (Michael Buffer) y los gritos individualizados de cada uno de los boxeadores.
EFECTOS 8.6
BANDA SONORA 8.8



DURACIÓN
El modo Campeonato es el más completo y el que requiere mayor tiempo. Hay que mencionar los tres niveles de dificultad incluidos.
8.5



por << Chip & Ce >>

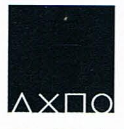
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCED
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-4
- DISCIPLINAS: 10
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 2
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 230 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €

www.konami-europe.com

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

El espíritu olímpico llega a PS2 con el aval de KONAMI



Las recreativas fueron los primeros testigos de una serie de programas en los que se recogían diferentes pruebas deportivas. A partir de 1992 este tipo de juegos empezaron ha llegar hasta las consolas coincidiendo con las diferentes citas olímpicas. Esta circunstancia, unida al corto ciclo de vida de las consolas (rara vez supera los 6 años), ha supuesto que la mayoría de los soportes no contarán con más de una generación de estos programas.







Sin embargo, la coincidencia en el tiempo de las Olimpiadas de **Sydney 2000** y del lanzamiento de **PS2** en **Japón**, ha permitido a los usuarios de la citada consola contar, desde el principio, con un título dentro de este género: *Ganbare! Nippon! Olympic 2000*. La versión europea del mencionado juego se denomina ***International Track & Field***, manteniendo la denominación con la que **Konami** ha popularizado una saga que tiene sus orígenes en las consolas de 8 *bits*. Sin embargo, no se trata de una versión más, ya que el resultado gráfico conseguido es, sin ningún tipo de dudas, el más espectacular dentro de su género. Las animaciones de los atletas, las detalladas repeticiones, las presentaciones, o los

DualShock 2

[L2] -	[R2] -
[L1] Saltos y acción	[R1] Natación
-	Comandos [Gimnasia]
Dirección [tiro]	Velocidad
-	Velocidad
Opciones	Comandos [Gimnasia]

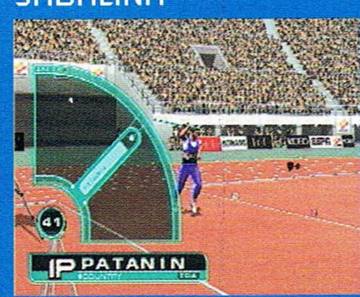
Atletismo

El atletismo sigue siendo la base fundamental del juego con cinco pruebas diferentes. Junto al clásico rompededos, se incluyen controles en los que entran en juego diferentes tipos de cursores.

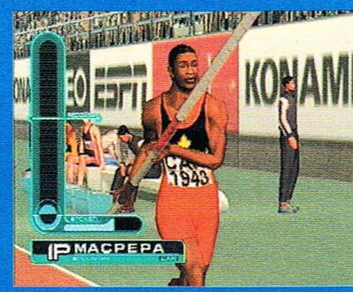
100 METROS



JABALINA



PERTIGA

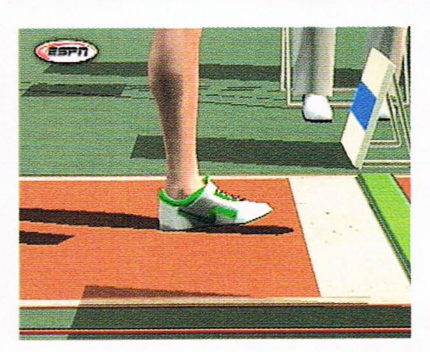


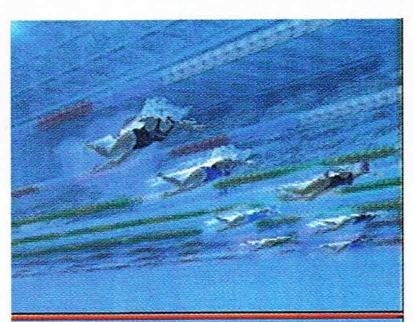
LONGITUD

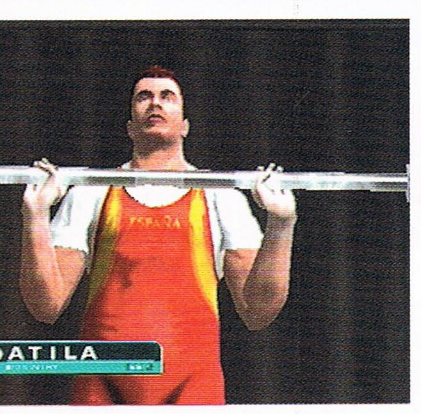


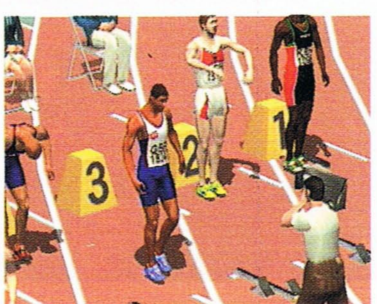
110 VALLAS











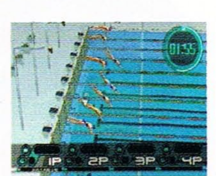
calentamientos constituyen una perfecta recreación de una retransmisión televisiva. En cuanto a los deportes incluidos hay que diferenciar dos grupos: por un lado las cinco pruebas de atletismo (100 metros, 110 vallas, longitud, pértiga y jabalina), y por otro las restantes cinco disciplinas (natación, tiro, halterofilia, barra fija y gimnasia rítmica). La variedad en el control de los mismos es otro de los aspectos destacados de este juego. En el mismo se mezclan los clásicos rompededos (100 metros por ejemplo) con otros muy originales. La prueba más clara es la gimnasia rítmica, en la que se sigue el mismo esquema que en los simuladores musicales. El apartado más flojo del programa es la limitación de opciones. Así, únicamente se incluye la posibilidad de disputar las pruebas de forma individual o en modo Campeonato. No estaría de más haber incluido algún reto adicional con el que aumentar las posibilidades. De todas formas, su calidad gráfica no tiene ningún rival dentro de un género que, seguramente, no volverá hasta dentro de 4 años.

Otras pruebas

Además del atletismo, el programa incluye otras cinco disciplinas deportivas diferentes.



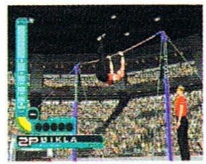
GIMNASIA RÍTMICA
El sistema de control se basa en la coordinación entre el momento de pulsar cada botón con unos símbolos que aparecen en pantalla.



NATACIÓN
La natación recoge los 100 metros estilo libre. Su control se basa en la sincronización de una barra de energía móvil.



TIRO
Esta es la única prueba en la que se utiliza el control analógico.



BARRA FIJA



HALTEROFILIA



GRÁFICOS — 9.5
Es el mejor programa en su género y uno de los mejores dentro del catálogo de PlayStation 2.



JUGABILIDAD — 9.2
Los tipos de control de cada prueba permiten al programa eludir la monotonía de la mayoría de los juegos de este género.

AUDIO — EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 8.2
La megafonía y el público colaboran en la recreación del ambiente de las diferentes pruebas incluidas. La banda sonora cumple pero pasa inadvertida.



DURACIÓN — 8.2
Este aspecto mejoraría con la incorporación de alguna modalidad de juego, ya que sólo existen el modo Práctica y el de Competición.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2: 9.1 SOBRE 10

por << Vat 69 >>

DYNASTY WARRIORS2

www.dynastywarriors.co.uk

Sumérgete en el fragor de las batallas de la antigua China

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: KOEI
- DISTRIBUIDOR: MIDAS GAMES
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT´EM UP
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 288KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/60,04 €



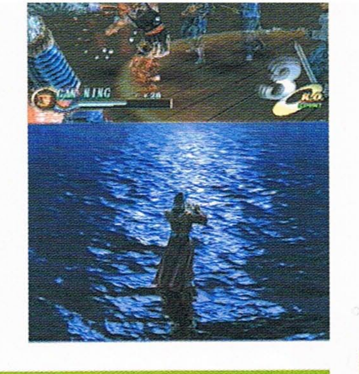
Muchos de vosotros recordaréis un *beat ´em-up* que apareció hace ya algunos años para **PlayStation** bajo el título de ***Dynasty Warriors***. El juego estaba basado en las épicas batallas que tuvieron lugar en la **China** del siglo II antes de Cristo entre distintos reinos. La inexperiencia de **Koei** en el género de la lucha y la difícil competencia que había por aquellos entonces, con juegos como *Soul Blade* o *Tekken*, hicieron que ***Dynasty Warriors***, a pesar de contar con un buen apartado gráfico y una jugabilidad alta, pasara sin pena ni gloria entre los usuarios de **PS one**, quedando en el olvido al poco tiempo de su salida. Ahora, la gente de **KOEI** vuelve a la carga aprovechando el potencial de la nueva **PlayStation 2** para ofrecernos una segunda parte que seguro gozará de un mayor éxito que su antecesora. Sin embargo, a diferencia de la primera parte, en





Dyasty Warriors 2 los combates no serán de uno contra uno, sino gigantescas batallas entre distintos ejércitos que tendrán lugar en escenarios de dimensiones espectaculares. Un juego de lucha cargado de acción en el que la palabra descanso no tiene ningún sentido. Con una jugabilidad endiablada, ***Dynasty Warriors 2***





Unas cortas secuencias de vídeo servirán de introducción antes de cada fase.

¡No veo de lejos!

Lo que podía haber sido un apartado gráfico de lujo queda ensombrecido por un penoso efecto niebla.



Aunque la capacidad de la máquina para mover hasta treinta personajes en pantalla sin que se aprecie la más mínima ralentización es increíble, un exagerado efecto niebla en el horizonte hace que los gráficos no sean más que notables.





Detalles del juego

Con Dynasty Warriors 2 y Kessen, Koei empieza con buen pie dentro de PlayStation 2.



MAPAS
Antes de cada fase un mapa nos mostrará el terreno donde tendrá lugar la batalla y nuestras posiciones de partida.



PERSONAJES
Todos los personajes que podemos elegir en **Dynasty Warriors 2** existieron en la historia real de **China**.



ESPECIALES
Cuando tengamos la barra de carga llena podremos realizar un especial, dando lugar a un espectáculo de luces y sombras.

enganchará por completo a aquellos que aman «repartir leña» a diestro y siniestro sin un solo segundo para descansar. Además, la facilidad con que se realizan *combos* y movimientos especiales hace que ***Dynasty Warriors 2*** sea aconsejable para cualquier tipo de usuario, tanto los más expertos como para los no iniciados en el género de los *beat'em-up*. A su enorme jugabilidad hay que sumarle un apartado gráfico que sorprende por la cantidad de enemigos que siempre aparecen en pantalla y por la gran definición de estos. Además, hay que destacar la animación del galopar de los caballos, a los que podremos subir para recorrer de forma rápida los extensos escenarios del juego. Sin embargo, el juego contiene algunos defectos que privan a ***Dynasty Warriors 2*** de situarse



entre lo más alto de **PlayStation 2**, como el excesivo y en ocasiones inexplicable uso del efecto niebla, un número de fases no demasiado elevado o contar únicamente con dos modos de juego. Pero no hay que ser injustos, porque a pesar de estos pequeños «borrones», ***Dynasty Warriors 2*** es una opción de compra que no dejará a nadie insatisfecho y que encandilará a los fanáticos de la acción pura y dura.

PS2

GRÁFICOS
Una gran animación, efectos de luz espectaculares y escenarios inmensos consiguen una nota que podría ser mayor de no ser por el efecto niebla.
8.4



JUGABILIDAD
El punto fuerte del juego. Adictivo y rebosante de acción, pero la falta de un modo para dos jugadores resta enteros a este apartado.
8.7



AUDIO
Efectos como choques de espada o el ruido al galopar de los caballos están muy conseguidos. La banda sonora cumple con su papel a la perfección.
EFECTOS **8.7**
BANDA SONORA **8.6**



DURACIÓN
Aunuqe el juego se puede acabar en menos de diez horas, pasárselo con todos los personajes en el nivel más difícil os llevará un buen rato.
8.5



por << Doc >>

www.doa2.com

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

PlayStation 2 se lleva la mejor versión del título de Tecmo

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: TECMO
- DESARROLLADOR: TEAM NINJA
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 14
- MODOS DE JUEGO: 12
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 82 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



Después de varias entregas diferentes de ***Dead Or Alive 2*** para **PS2** y **Dreamcast**, finalmente es la versión para los 128 *bits* de **Sony** la que se alza como ganadora, gracias a los extras añadidos a su paso por los **Estados Unidos**. La segunda parte del exitoso título de **Tecmo** que se paseó por **PlayStation** y **Saturn** hace años, ha visto mejorados todos sus aspectos con respecto a su antecesor. Tan importante ha sido la mejora gráfica como la jugable, ya que aunque el aspecto visual es lo que más parece haber cambiado, es la jugabilidad la que ha visto su base más alterada, con la inclusión de nuevos modos de juego como el *Tag Battle* (al cual pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente con ayuda del *Multitap*), el considerable aumento del número de movimientos disponibles para cada luchador y la posibilidad de interactuar con determinadas zonas del escenario. Éste es uno de los elementos más llamativos de ***DOA2 Hardcore***, ya que, si bien en la primera entrega la interacción con los escenarios se limitaba a hacer explotar las minas del *Danger Zone*, en esta impresionante secuela tendremos la posibilidad de ayudarnos

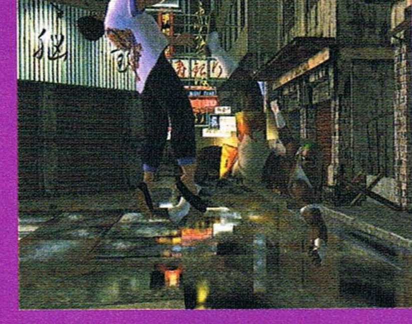




Sólo para PS2

Aunque la versión para Dreamcast de DOA2 no es ni mucho menos mala, la de PS2 posee nuevos elementos.

Empezando por las opciones, el **DOA2** de **PS2** posee modos como el CG Gallery, el UPS, el Battle Rec. y el Collection. Una vez en el juego, observaremos nuevas zonas de los escenarios y la inclusión de dos nuevos personajes jugables: Bayman y Tengu.

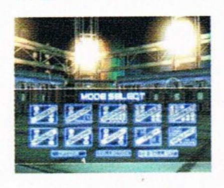


WINNER

You're not as strong as you look.

Modos de juego

Junto a TTT, DOA2 Hardcore es el beat'em-up con más modos de juego de la historia.



C.G. GALLERY
Entre modos como Watch, Sparring o Tag Battle, encontraremos una galería de ilustraciones de **DOA2: Hardcore**.



Abajo podéis observar el modo Battle Rec., el cual nos permitirá reproducir a nuestro gusto un combate completo.







con la pared para realizar una llave determinada e incluso romper ciertos elementos que nos llevarán a nuevas zonas. Sin duda alguna, el elemento jugable más importante es el modo *Tag*, que, de un modo similar al de *Tekken Tag Tournament*, nos permitirá seleccionar a dos personajes diferentes, enfrentarlos a otros dos e intercambiarlos en cualquier momento. Y cuando nos referimos a cualquier momento, significa que puede ser en medio de un *combo*, al lanzar al oponente por el aire e incluso realizar llaves conjuntas con el compañero. Al igual que los escenarios, los modelos 3D de los personajes han sufrido una importante mejora, pareciendo en algunos momentos personajes reales en medio de una trifulca. La calidad plástica de los luchadores nos será mostrada, en todo su esplendor, a la hora de visualizar las escenas generadas por la consola que tienen lugar entre combates. Si lo tuyo no es *Tekken* y sus miles de golpes, el simple control de ***DOA2 Hardcore*** te permitirá realizar todo tipo de golpes en unos pocos minutos (aunque lo más difícil requiera más práctica). El título de **Tecmo** se ha convertido, por méritos propios, en el más digno rival de *Tekken Tag Tournament*.



GRÁFICOS

9.1 Lo único que le falta al apartado gráfico para asemejarse al de Tekken es el efecto de Anti-Alias, el cual no ha sido implementado por Tecmo.



JUGABILIDAD

9.2 Si lo tuyo no es la complejidad de Tekken, en pocos minutos manejarás a la perfección los controles de DOA2:Hardcore.



AUDIO

EFECTOS **9.1**
BANDA SONORA **8.9**

La posibilidad de seleccionar las voces en inglés o en japonés es un detalle genial. La BGM, mezcla entre folklore nipón y techno, es una pasada.



DURACIÓN

9.0 El modo Tag para cuatro jugadores es lo mejor, pero antes tendrás que conseguir todos los modos secretos, los dos personajes, etc.

PS2

PUNTUACION OFICIAL PS2 **9.0** SOBRE 10

por << Chip & Ce>>

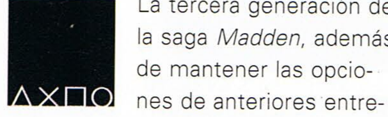
espana.ea.com

MADDEN 2001

El fútbol americano más espectacular de la historia

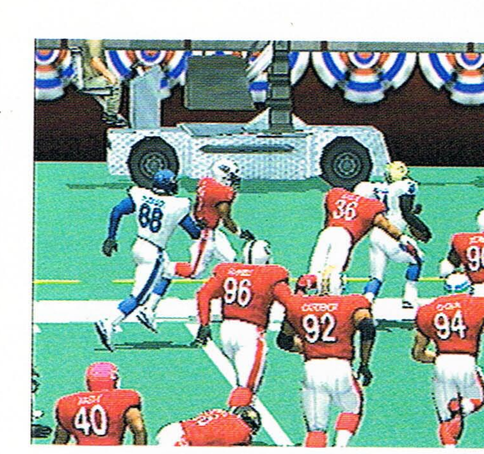
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAIS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-5
- EQUIPOS: CLUBES-SELECCIONES
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 143 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04€



La tercera generación de la saga *Madden*, además de mantener las opciones de anteriores entregas, ha conseguido el mejor resultado visual de la historia del fútbol americano. El citado deporte y el conocido comentarista americano **John Madden** han permanecido ligados al mundo de los videojuegos desde que **Electronic Arts** lanzó la primera entrega para **Mega Drive**. Esta circunstancia le ha permitido abrirse un hueco en consolas de dos generaciones diferentes. Tras la negativa de **Electronic Arts** a programar para **Dreamcast**, esta saga no había tenido ocasión de llegar a la tercera generación de soportes. Sin embargo, la salida de **PlayStation 2** ha supuesto una oportunidad que la compañía norteamericana no ha querido desperdiciar. Así, el resultado gráfico logrado permite afirmar que estamos ante el programa de fútbol americano más espectacular de la

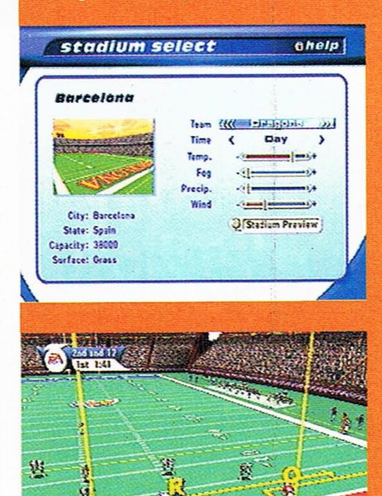






Jugadores y equipos

El fútbol americano se abre hacia otros países. Así, aparecen equipos europeos como los **Barcelona Dragons**. Los jugadores son reales.



La calidad gráfica conseguida supera con creces a la obtenida en los demás simuladores sobre deportes de equipo aparecidos hasta el momento para PS2.





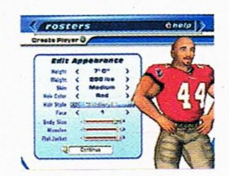
Cambios de Cámara

Los movimientos de cámara son muy fluidos, ofreciendo un aspecto visual muy similar al de las retransmisiones deportivas.

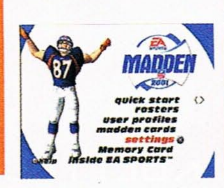
Detalles



Renovación
Aunque el sistema de selección de jugadas es similar al habitual, en los menús se incluyen imágenes móviles.



Opciones
Se recogen todas las opciones de las anteriores entregas para **PSX**. Entre ellas el editor.



Competiciones
Junto a la liga y los partidos de exhibición se incluye la posibilidad de obtener elementos ocultos. Para ello hay que superar una serie de objetivos (como puntos con un jugador).

historia. Tal y como ocurre en los simuladores sobre deportes de equipo aparecidos para **PS2**, las repeticiones y las secuencias son realmente impresionantes. Sin embargo, a diferencia de los citados juegos, la calidad se mantiene de forma casi íntegra en el transcurso de los partidos. Las animaciones, la textura de los diferentes campos de juego, los giros de cámara, los cambios de luz, las sombras y, en general, todos los aspectos que rodean este juego tienen una calidad increíble. Para el mercado español cuenta con el aliciente de la inclusión de los **Barcelona Dragons** que, junto a otros equipos europeos, compartirán protagonismo con los equipos de la **NFL**. Además, se incluyen algunos de los equipos que han marcado la historia del fútbol americano, completando una oferta realmente increíble. En cuanto al sistema de juego, muestra muchas similitudes con el que tradicionalmente se ha venido utilizando en este tipo de programas. La variedad de jugadas y cuadernos de estrategia es otro de los aspectos que no se ha descuidado, incluyendo jugadas propias de cada equipo. Estas jugadas, aunque son complicadas para el gran público, constituyen uno de los aspectos más apreciados por los más aficionados a este deporte. Además, se incluyen todas las opciones que caracterizan las últimas versiones de la saga. Entre éstas destacan las cartas del propio **Madden**, con las que se pueden obtener diferentes elementos ocultos, como jugadores o equipos. También señalamos la interesante posibilidad de participar en varias temporadas consecutivas seleccionando el modo «franquicia».



GRÁFICOS 9.4
Gráficamente es impresionante. Sin duda, el mejor de todos los simuladores sobre deportes de equipo aparecidos para PlayStation 2.

JUGABILIDAD 8.8
La recreación del fútbol americano es magnífica, por lo que sólo la dinámica implícita en este deporte constituye el único inconveniente.



AUDIO EFECTOS 8.9 / BANDA SONORA 8.7
El Rap predomina. Aunque no dudamos de la aceptación en **Estados Unidos**, para **España** resulta monótono. Los comentarios no están doblados.



DURACIÓN 9.2
Amplio componente técnico, con variedad de jugadas. Los muy aficionados pueden disfrutar de lo lindo durante muchas horas.

PS2



por << J. C. MAYERICK >>

www.kessen.ea.com

KESSEN

KOEI recrea magistralmente la brutalidad de las grandes batallas

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: KOEI
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- BANDOS: ESTE-OESTE
- ESCENARIOS: VARIABLE
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 215 KB
- PERIFÉRICOS: MANDO ANALÓGICO
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €



Como todo en la vida, una buena carta de presentación ayuda a conseguir la atención de las personas. Los juegos funcionan de la misma forma, de ahí que ***Kessen*** nos resultase un título llamativo desde el primer momento en que vimos la versión japonesa. Como juego de estrategia es muy posible que no esté a la altura de los grandes clásicos, pese a que se mueva en la órbita de auténticas joyas como el mítico *Ancient Art of War*, de **Broderbound**, que ya en 1984 recreaba con cierta espectacularidad los cruentos combates de las batallas más conocidas de la historia. ***Kessen*** apoya buena parte de su potencial en la espectacularidad de sus combates, algo que puede resultar llamativo en un primer momento, pero que a la larga no dejará de ser una simple representación de la estrategia en sí. A nada que se juegue un poco con ***Kessen***, el botón del triángulo, que es el utilizado para terminar las secuencias, comenzará a echar humo. Y es que tras un abrumador comienzo en el que los tutoriales se suceden, ***Kessen*** acaba convirtiéndose en un complejísimo juego de estrategia en el que el jugador puede tomar partido de dos maneras diferentes: una, limitándose a observar y ordenar; y dos, ideando patrones de ataque alternativos con los que conseguir claras victorias sobre el bando enemigo. De hecho, los planes que el juego incluye por defecto para cada una de las batallas son, en muchos casos, los más acertados, de ahí que sólo tenga significado su modificación cuando el dominio de la estrategia sea total. ***Kessen*** no se basa en el sistema de casillas de los títulos de estrategia más puros. Al contrario, en esta cre-

DUALSHOCK 2

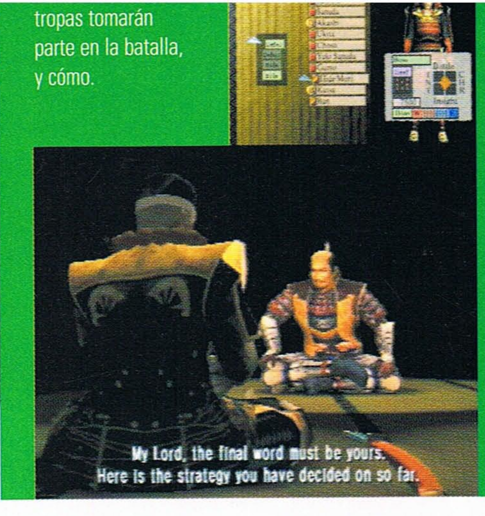
- [L2] Ver pantalla del mapa
- [L1] Unidad siguiente
- [R2] Ayuda de controles
- [R1] Unidad anterior
- Acercar / Alejar zoom
- Rotar ángulo de cámara
- Condiciones de victoria
- Menú del sistema
- Cancelar selección
- Ver lista de unidades
- Dar orden / Selecionar unid.
- Información detallada

El Consejo

Antes de comenzar una nueva batalla, el Consejo de Guerra debe tomar importantes decisiones, especialmente el modo en que se deben desplegar las tropas. En este punto, toda información es insuficiente.



tropas tomarán parte en la batalla, y cómo.



Detalles

Kessen es un juego complicado, que deberá jugarse de forma pausada atendiendo a un sinfín de detalles.



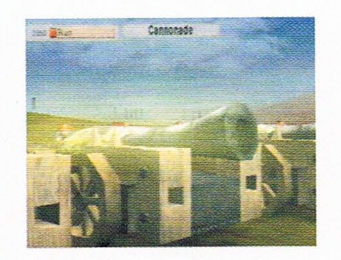
TUTORIAL
Durante las primeras confrontaciones, un extenso tutorial muestra el modo de proceder en cada momento del juego.



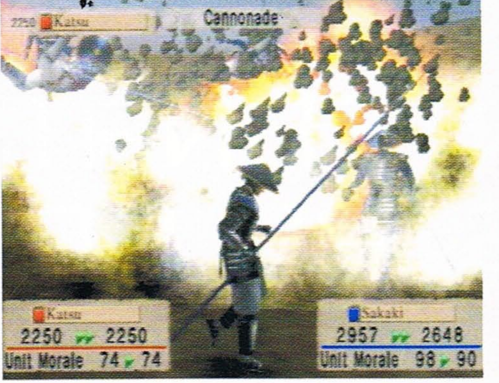
LOS DUELOS
Uno de los aspectos importantes en la batalla es la moral de la tropa. Los duelos entre mandos son una forma rápida de subir la moral del ejército.

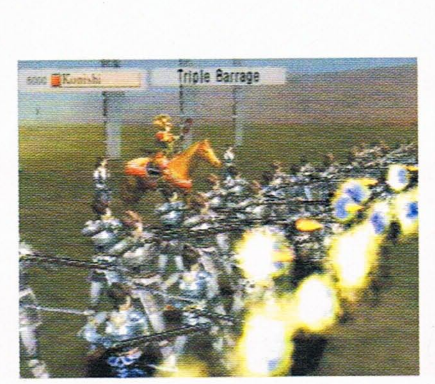


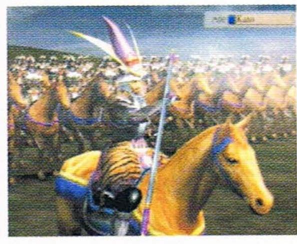
La espectacularidad de los gráficos de Kessen se verá mejorada notablemente en las anunciadas segunda y tercera parte de éste. Esta última, además, aparecerá para la consola X-box de Microsoft.

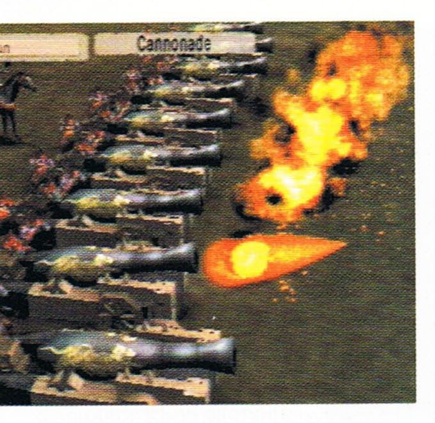


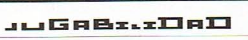










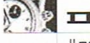


GRÁFICOS
Ningún juego de estrategia ha alcanzado hasta hoy el nivel gráfico de **Kessen**. Se agradece que sea así, más aún cuando el género no lo exige.
9.0

JUGABILIDAD
Las batallas pueden llegar a durar varias horas. Esto, unido a la dificultad de su control, hacen de **Kessen** un juego muy complejo.
8.1

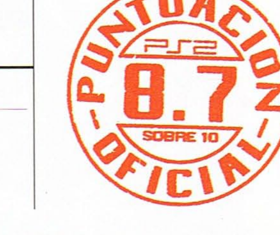


AUDIO
Las espectaculares batallas se ven acompañadas de unos estupendos efectos de sonido. La banda sonora, de corte épico, resulta inmejorable.
EFECTOS **8.5**
BANDA SONORA **9.0**



DURACIÓN
Kessen puede llegar a resultar un juego realmente extenso, todo dependerá de la habilidad y dotes de mando del jugador.
9.0

PS2



ación de **Koei** el jugador puede posicionar sus tropas en cualquier lugar del mapeado, aunque siempre se encontrará con el límite temporal, algo importante en ***Kessen***, ya que las tropas se mueven con una espantosa lentitud, acercándose así a la realidad de aquellos días. Además, cada decisión debe tomarse en tiempo real, mientras en otros focos de la batalla se producen masacres que pueden resultar fatales para el devenir de la contienda. La campaña caminará por senderos distintos dependiendo del éxito o no en cada batalla, aunque siempre ciñéndose a los hechos acaecidos en los siglos XVI y XVII, en los que se escribió buena parte de la historia de **Japón**. Una genial producción, mitad juego, mitad lección de historia.



ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

El simulador de fútbol más jugable de PlayStation llega a PS2

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: MAJOR
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAIS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: SELECCIONES
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 610 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



La popular saga de **Konami** incorpora jugadores reales en un programa híbrido entre las versiones de **PlayStation** y **Nintendo 64**. Tras ganarse a pulso la reputación del programa más jugable en las consolas de 16, 32 y 64 *bits*, el mítico título de **Konami** da el salto a los 128 *bits* de **Sony** con un programa que pone a prueba los recursos técnicos de la nueva consola. Entre los aspectos más destacados



hay que citar la aparición, por primera vez en el mercado europeo, de los jugadores reales pertenecientes a selecciones absolutas y sub-23, eliminándose los clubes aparecidos en las últimas entregas para **PlayStation**. Para este título, la compañía japonesa ha contado con la colaboración de **Major**, el grupo programador responsable de las diferentes versiones aparecidas para **Nintendo 64**. Las similitudes con las entregas para la citada consola se dejan notar en aspectos como la animación de los jugadores y en la mayor facilidad para llegar al área rival. Sin embargo,

DUALSHOCK 2

[L2] Estrategia
[L1] Cambio jugador
[R2] Nivel ataque/defensa
[R1] Velocidad
-
Movimiento
sustituciones
Pausa/opciones
Pase profundidad/portero
Pase alto/ entrada
Pase raso/robo
Tiro/ayuda compañero

Licencia

Por fin el programa de Konami deja a un lado los nombres ficticios para incluir a jugadores reales.







Hasta ahora, la inclusión de jugadores reales era un privilegio exclusivo de los programas dedicados a la liga japonesa. Sin embargo, por primera vez en el mercado europeo, la saga de **Konami** cuenta con los componentes reales de las selecciones absolutas y sub-23. Los integrantes de los equipos están bastante actualizados, aunque en **España** sorprende la presencia del valencianista **Cañizares**. Por otra parte, el completo editor permite realizar algunas modificaciones interesantes tanto en el aspecto físico como en la capacidad técnica de los jugadores.

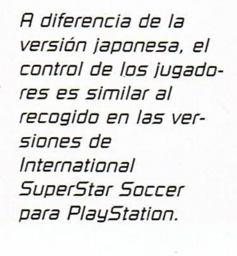
En determinadas ocasiones (protestas, cambios, celebraciones de goles, etc.), el programa rompe con la perspectiva habitual para ofrecer unos primeros planos realmente impresionantes.











A diferencia de la versión japonesa, el control de los jugadores es similar al recogido en las versiones de International SuperStar Soccer para PlayStation.



Tipos de juego



RETOS
Los retos, una de las opciones clásicas de la saga, ofrecen la posibilidad de revivir situaciones reales de la última **Eurocopa**. La selección española está presente en varios de ellos, como en su enfrentamiento contra **Francia**.

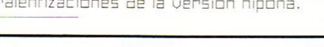


SELECCIONES
El programa incluye selecciones nacionales (absolutas y sub-23). Sin embargo, se han eliminado los clubes de la liga «master» aparecidos en las últimas entregas de **PlayStation**.

el ritmo pausado del programa se aproxima más a las versiones creadas para **PlayStation**. Además, se mantiene la misma configuración de botones incluida en las versiones de la antigua consola de **Sony**. En las opciones, junto a competiciones de liga, copa y mundial, se incluyen una serie de retos basados en partidos de la última **Eurocopa**, así como un completo editor. Destacar que, a pesar del escaso tiempo del que ha dispuesto **Konami** para crear este programa, se aprecian importantes diferencias gráficas con respecto a todos sus antecesores. Las animaciones faciales, las cuidadas texturas y los juegos de luces y sombras nos ofrecen un primer aperitivo de lo que **PlayStation 2** y la compañía japonesa pueden llegar a hacer juntos en un breve espacio de tiempo.







GRÁFICOS
Magnífico apartado gráfico, que supera a su competidor (*FIFA 2001*). Destaca la desaparición de las ralentizaciones de la versión nipona.
9.2



JUGABILIDAD
La idea de mezclar las versiones de PSX y N64 parece buena, pero el resultado no convence. Se pide a gritos la incorporación de clubes.
8.5



AUDIO
Los comentarios, realizados por voces anónimas, están traducidos a diferentes idiomas. La música es pura anécdota.
EFECTOS **8.4**
BANDA SONORA **8.0**



DURACIÓN
El sistema de juego, tomado de la versión PlayStation, hace que controlar, dominar el programa, sea una misión complicada
9.0







por <<Anna>>





Detalles



DOBLE DIVERSIÓN
Cada personaje tendrá unas habilidades y un tipo de burbujas específicas.



EL ABC DEL JUEGO
En el modo de un jugador combatirás un puzzle tras otro. 28 niveles en series de cinco, ¡interminable!



MAGIA Y ESTRATEGIA
Traza un plan para que la bola rebote en la pared y caiga sobre una burbuja de su mismo color.





La cinta transportadora permite que las paredes sean móviles y modifiquen el ángulo de rebote de las burbujas.

superbam/index.html



SUPER BUST-A-MOVE

El clásico de Taito llega a los 128 bits sin apenas novedades

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: TAITO
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PUZZLE
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- FASES: 28 X 5
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-JAPONÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 129 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/ 59,50 €

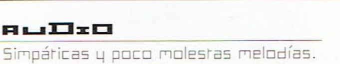


Realmente difícil lo van a tener los amantes de los *puzzles* a la hora de decidirse por un título para **PS2**, tres juegos son los que luchan por el liderato del género: *Fantavision*, *Aqua Aqua* y ***Super Bust a Move***. Sin duda este último es el que más experiencia tiene en el sector consolero y conoce muy bien las reglas del juego para triunfar y enganchar a los usuarios en la primera partida. Lo que se echa de menos en este nuevo ***Bust a Move*** es el modo Editor y Multijugador que te permitían crear tu propio *puzzle* y competir cuatro jugadores a la vez. Pero esta deficiencia notable se resuelve magistralmente con la incorporación de nuevos personajes tan pintorescos como los que podríamos encontrar en la pared de una guardería, de tres tipos de burbujas nuevas (enanas, grandes y bolos) y de una cinta transportadora. Por lo demás es como siempre, gráficos en la línea de un *puzzle* y una mecánica de juego sin muchas novedades; juntar tres bolas del mismo color, hacerlas desaparecer y si realizas un combo, como en *Puyo Puyo*, enviaremos más trabajo a nuestro oponente. Lástima que se reduzcan los modos de juego a tres, pero aún así pasarás horas y horas reventando pompitas solo o acompañado.



GRÁFICOS — 8.0
El diseño de los personajes, los gráficos de los escenarios y el colorido de las bolas es de lo mejor visto hasta hoy en un Bust a Move.

JUGABILIDAD — 8.5
Tendremos que estrujar un poco más la sesera por la aparición de distintos tipos de burbujas y de la cinta transportadora.



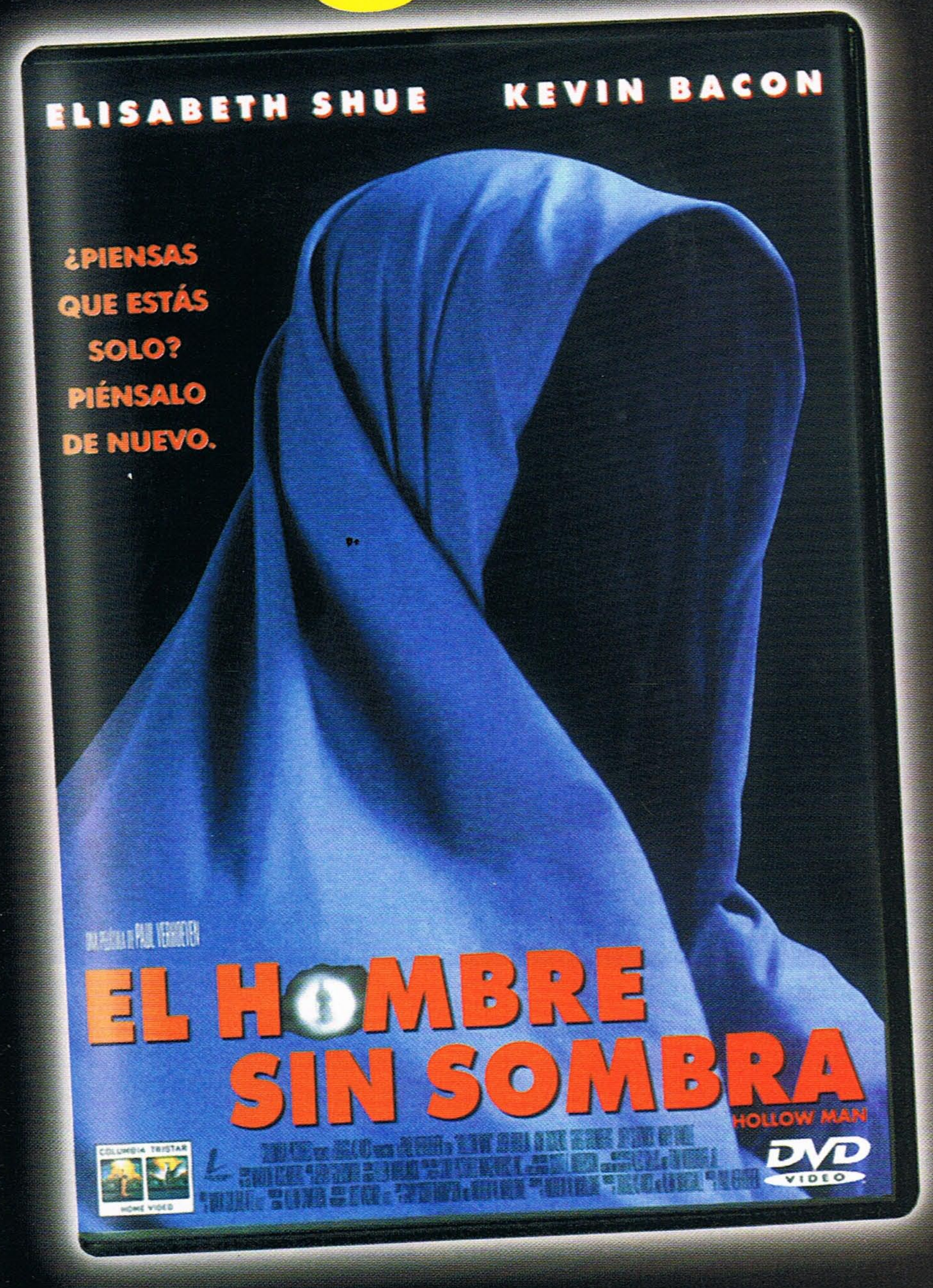
AUDIO — EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 8.2
Simpáticas y poco molestas melodías. Los efectos de sonido van en la línea del puzzle: el "bam" de las burbujas al desaparecer y algún que otro alarido.



DURACIÓN — 8.5
Si juegas solo te cansarás antes de llegar al final del juego. No es difícil pero se hace interminable. A dobles puedes jugar durante meses.



regalamos 30 DVD's



Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir uno de los 30 DVD´s de El Hombre sin Sombra que sorteamos. Para ello sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O´Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Concurso El Hombre Sin Sombra»

«EL HOMBRE SIN SOMBRA»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << Molokai>>

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Todo el espíritu de la Fórmula Uno queda reflejado en un

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAIS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-4
- PILOTOS: 22
- CIRCUITOS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-CASTELL
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 156 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €



Muchas de las sagas deportivas más conocidas por los aficionados a las videoconsolas llevan el sello de **Electronic Arts**. No podía ser menos para **PlayStation 2** y la F1 será una de las disciplinas que aportará más títulos al cada vez más extenso catálogo de la consola. Los que ya estén familiarizados con las sucesivas entregas de **F1** lanzadas por **EA**, sabrán que aproximadamente cada año un nuevo título sale al mercado. Esto supone llevar al límite la actualización de cada temporada. En efecto, escuderías, pilotos y circuitos ven reflejados todos los cambios, por pequeños que sean, que conlleva la celebración de un nuevo campeonato. En esta ocasión, podemos disponer de todos los participantes en la temporada recién finalizada y recorrer, uno tras otro, todos los tramos de cualquier circuito, tal y como lo han hecho los pilotos oficiales de cada equipo. Lo que sí resulta novedoso es el fabuloso apartado gráfico. El potencial de **PS2** se pone de manifiesto especialmente en este aspecto y el listón queda muy alto para posteriores entregas. Detalles como la entrada en boxes y la consiguiente actuación de los mecánicos, están sorprendentemente bien conseguidos. Tampoco hay que olvidar las fantásticas repeticiones, que reviven, desde una amplísima gama de perspectivas, cada carrera efectuada. En definitiva, ***F1 Championship Season 2000*** ofrece la posibilidad de emular a nuestros pilotos favoritos, participando en un campeonato completo, con sus correspondientes entrenos y clasificatorios previos. Los más exigentes pueden elaborar un calendario a su medida en el campeonato personalizado. Ajustar los

DualShock 2

- [L2] Reducir marcha
- [L1] Vista trasera
- [R2] Aumentar marcha
- [R1] Alternar cámaras
- Acelerar y frenar
- Dirección analógica
- Select
- Pausa
- Repetición
- Marcha atrás
- Acelerar
- Frenar

Campeonato completo

El campeonato completo abarca la temporada 2000 con todos sus ingredientes.



ESCUDERíAS
Las once escuderías están a la orden del día. La última en incorporarse al campeonato ha sido la firma británica **Jaguar.**



CIRCUITOS
Tras varios años de ausencia, vuelve el circuito de **Indianápolis.**



El Gran Premio de Mónaco es sin duda, el más popular, aunque también el más complicado. En su recreación y diseño colaboraron varios arquitectos.

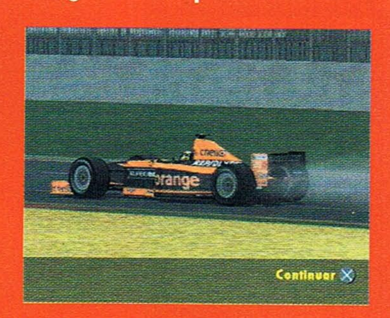
La estrategia es fundamental a la hora de decidir el momento para pasar por los boxes. Previamente hay que activar el consumo de combustible.



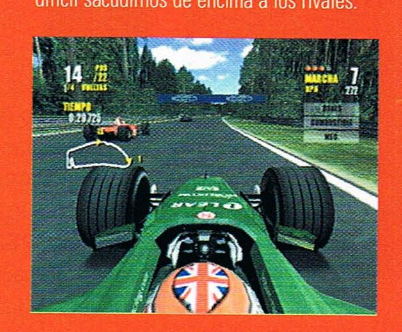


Repeticiones

Las bellas carrocerías se pueden apreciar en todo su esplendor por medio de las imaginativas repeticiones.



Las distintas perspectivas permiten seguir cada carrera a la distancia que elijamos. Son multitud los que prefieren la vista subjetiva desde el interior de la cabina del piloto. Esta perspectiva hará parecer más difícil sacudirnos de encima a los rivales.



ompleto y atractivo programa.



Las condiciones climatológicas pueden hacer cambiar el desarrollo de una carrera. Hay que acertar con la correcta elección de neumáticos.

reglajes del coche (alerones, suspensión, frenos, etc.) o cambiar los neumáticos serán operaciones habituales. Lo mismo sucede con el repostaje de combustible. La gran cantidad de información que va apareciendo en pantalla nos facilita el conocimiento de cómo se va desarrollando la carrera en todo momento. Estas referencias se ven complementadas por los certeros comentarios de **Luis Villamil**.

GRÁFICOS
Cada detalle ha sido cuidado al máximo. Hasta las pegatinas publicitarias de los patrocinadores son idénticas a las reales.
9.2



JUGABILIDAD
El sencillo control no plantea excesivas dificultades. La licencia oficial de la **FIA** nos proporciona las escuderías totalmente actualizadas.
9.0

AUDIO
EFECTOS 8.3
BANDA SONORA 8.0
Los efectos son probablemente uno de los aspectos con mayor margen de mejora. La banda sonora sólo aparece durante la intro y los menús.



DURACIÓN
Las opciones son algo escasas. Aún así, los niveles de dificultad y lo extenso de una temporada nos garantizan muchas horas de batalla.
8.7



por << De Lúcar>>

TOP GEAR DARE

La saga de Kemco da aún más espectáculo en PS2 pero pierde u

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KEMCO
- DESARROLLADOR: PAPAYA STUDIO
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE DE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-2
- CIUDADES: 4
- FASES: 27
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MEMORY CARD: 260 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,04 €



Aunque suele ser un signo típico de los primeros títulos de una consola recién aparecida en el mercado, no deja de ser una pena ver una buena puesta en escena que no viene acompañada de todo lo que pedimos a un juego. ***Top Gear Dare Devil*** para **PS2** es un programa repleto de calidad y una perfecta muestra de las mejoras gráficas y técnicas que puede ofrecernos esta consola. Espectacular en su conjunto, brillante en el detalle, preciosista y cuidado hasta el extremo, este programa de **Kemco** es uno de esos títulos que impactan al ojo y que, sobre todo, llaman a la contemplación de aquellos que no tienen el mando en la mano y asisten como espectadores. Como en todo *arcade* de coches que se precie, en ***Top Gear Dare Devil*** el realismo en la conducción y en la representación de la vida de las calles también hace algunas concesiones a la exageración y a lo imposible. Todo tiene una pinta excelente, cierto, pero le falta «sal» y algo más de gracia para poder sobrevivir a la competencia que se le avecina. También es jugable, nadie podrá decir lo contrario, pero carece de la garra y la chispa de un *Crazy Taxi* o de un *Driver*. Para

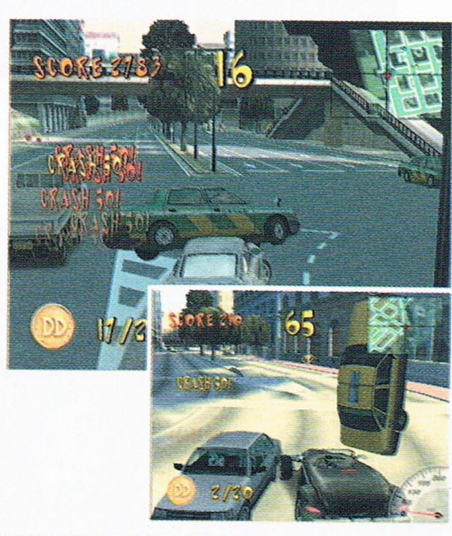






DualShock 2

[L2] Perspectiva	[R2] -
[L1] -	[R1] -
Acelerar	Marcha Atrás
Dirección	Freno de Mano
Analógico	Acelerar
Start-Pausa	Freno



Como podéis ver, en Top Gear Dare Devil no tendréis que preocuparos demasiado por esquivar al resto de coches. Aunque sea un autobús lo que se cruce, no lo dudes y arremete contra él... ¡¡¡volará!!!



DEVIL

poco de garra

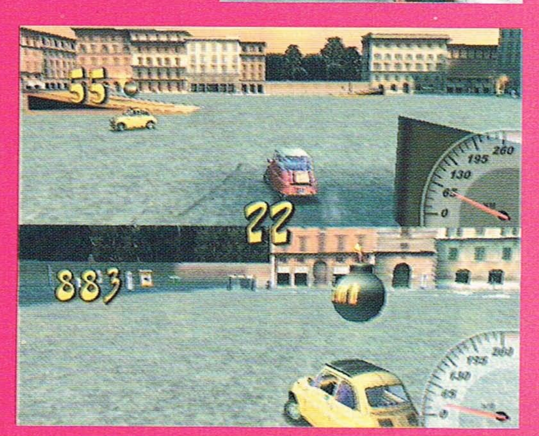
Dos Jugadores

Tres subjuegos: carreras en circuitos, recogida de monedas y el clásico «pasa la bomba». No es mucho pero está bien hecho.



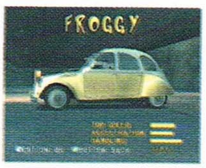


En dos jugadores simultáneos sólo podremos correr en los circuitos y con los coches ya desbloqueados antes en el modo individual.



Algunos detalles

Uno de los detalles importantes del juego será conseguir todos los coches y secretos.



COCHES DE AYER Y HOY
Los vehículos son réplicas exactas de coches conocidos, aunque sin su nombre real. Hay cuatro categorías de coches.



CIUDADES
La acción del juego tiene como escenario a cuatro grandes y emblemáticas ciudades: San Francisco, Tokyo, Londres y Roma.



hacer lo que han hecho, mejor le habría ido repetir el esquema de los *Top Gear* de **Nintendo 64**, en los que la conducción tenía más emoción y protagonismo. La primera parte de ***Top Gear Dare Devil***, la de las monedas, es entretenida y jugable, pero no deja de ser un recurso, más o menos habitual en el género de conducción para rellenar y ofrecer algunas horas de juego más. Lo que no es normal es que ese subjuego, aquí, sea el juego inicial y el de tránsito al otro plato fuerte del título. Si a ese detalle le añadimos que su dificultad no es muy alta, que apenas se castiga una mala conducción (es como ir con una tanqueta por las calles), que no hay grandes diferencias en el control de unos vehículos a otros y que ningún circuito se nos resistirá más de tres intentos, el panorama no es nada halagüeño. Al desbloquear el modo Club, la cosa tiene algo más de interés y adquiere una dimensión más cercana a lo que todos esperábamos de esta saga. Si nos entretenemos en sacar todos los coches, los circuitos extras, las fases de *bonus* o apostamos, directamente, por el modo para dos jugadores y sus subjuegos, ***Top Gear Dare Devil*** nos durará algún tiempo más. Lo que nadie duda es que con esta oferta poco podrá hacer contra los monstuos del género.

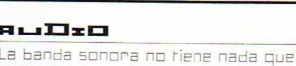


PS2

GRÁFICOS — 9.0
Un tratamiento gráfico espectacular, atractivo y alegre que te impedirá separar los ojos de la pantalla. Los coches y los escenarios, brillantes.



JUGABILIDAD — 8.0
Lo de las monedas como subjuego está bien, pero no para ser el eje central del título. Las carreras deberían tener más protagonismo.

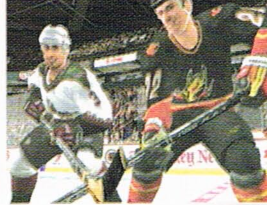


AUDIO — EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 7.0
La banda sonora no tiene nada que destacar. Los efectos especiales si están a la altura de lo esperado y acompañan el espectáculo visual.



DURACIÓN — 7.7
Tendrían que haber incluido más opciones de juego. Su oferta real se nos antoja demasiado escueta y elemental para un juego de coches.






- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: NHL-SELECCIONES





espana.ea.com

NHL 2001

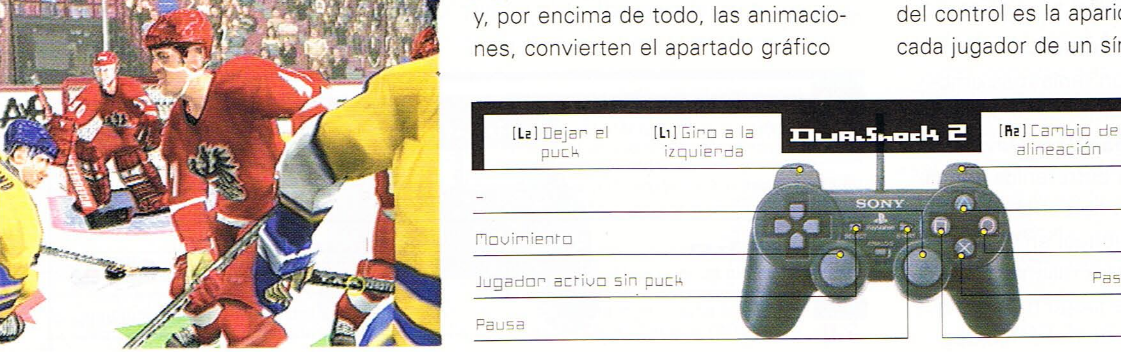
La décima entrega de NHL rompe el hielo en PS2

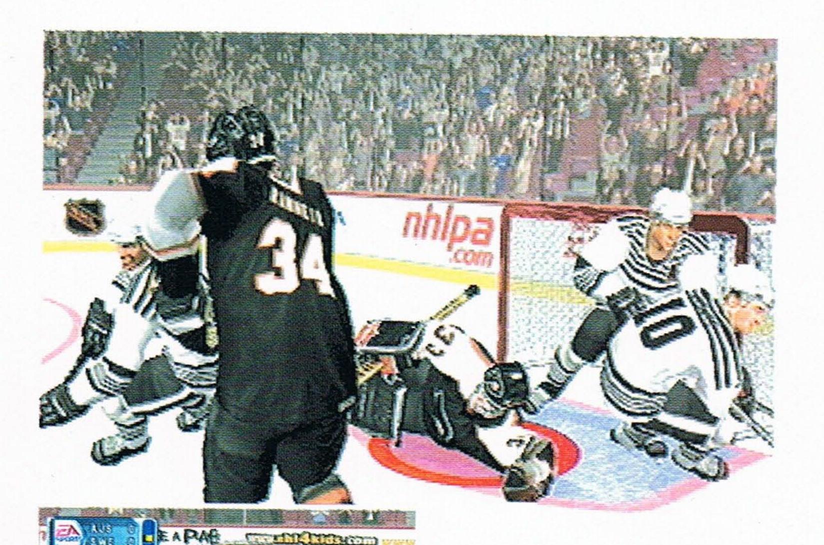
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 1992 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €



Entre todas las sagas dedicadas al hockey sobre hielo, la creada por **Electronics Arts** es, con mucha diferencia, la más veterana del mercado. Desde las consolas de 16 *bits* hasta los 32 *bits* de **Sony**, los usuarios han podido disfrutar con 9 entregas de esta popular serie. Ahora, coincidiendo con el décimo aniversario del título, ***NHL*** llega hasta **PlayStation 2** convirtiéndose en el primer simulador de hockey sobre hielo en llegar hasta el nuevo soporte de **Sony**. En ***NHL 2001*** se produce un importante salto en la calidad gráfica de este género de juegos, logrando una reproducción de todos los aspectos del hockey realmente impresionante. La animación de los jugadores, los banquillos, el público y, por encima de todo, las animaciones, convierten el apartado gráfico en un espectáculo visual. En cuanto al desarrollo de los partidos, el programa presenta la posibilidad de variar un enorme número de parámetros. Estos van desde la velocidad hasta la precisión, pasando por la eficacia de los porteros. Con ellos puede adaptarse el nivel de juego a las preferencias de cada usuario, en lo que es un auténtico hockey a la carta. Otro aspecto destacado dentro del control es la aparición junto a cada jugador de un símbolo. El

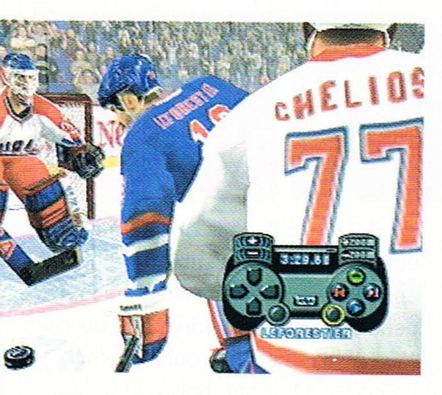


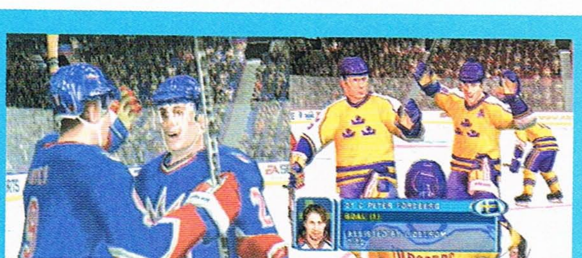














Secuencias

Las distintas secuencias son la mejor muestra del salto gráfico que se ha producido en esta saga. La salida al campo, los banquillos, las conversaciones entre jugadores, y las celebraciones de goles constituyen los momentos más destacados.

Detalles



SÍMBOLOS
Junto a cada jugador aparece un símbolo que indica su característica más destacada.



A GUSTO DEL USUARIO
El programa incluye un enorme número de parámetros que pueden modificarse. Esta circunstancia permite crear un juego a gusto de cada usuario.



PELEAS
Aunque se eliminó en algunas de las versiones de **NHL**, las peleas a puñetazo limpio son uno de los aspectos ya tradicionales en este tipo de programas.

EQUIPOS
El peso del programa lo llevan los 30 equipos de la **NHL**. También aparecen 20 selecciones nacionales y los combinados de la **NHL** y del resto del mundo





JUGADORES
El programa incluye una completa base de datos. El editor permite crear jugadores, aunque dado el atuendo utilizado no incluye demasiados parámetros para modificar.

mismo permite obtener, de forma instantánea, una referencia de las características de cada jugador. En las restantes opciones vuelve a producirse la puntual actualización de las plantillas de la *NHL* y la inclusión de los **Columbus Blue Jackets** y de los **Minnesota Wild**. Además aparecen 20 selecciones nacionales, entre las que no se encuentra la española, así como diversos combinados. En cuanto a las competiciones, la variedad se mantiene en la línea de las anteriores entregas de *NHL*, destacando la temporada completa y los *play-offs*. La presentación del programa también pone de manifiesto la capacidad de **PlayStation 2**, ofreciendo unos renovados menús y una intro en la que las imágenes, tomadas de partidos reales de la **NHL**, ponen los pelos de punta. Donde **Electronics Arts** sigue sin hacer modificaciones es en la campaña publicitaria. Así, la saga dedicada al hockey sobre hielo es una de las pocas que no cuenta con la presencia de alguna estrella, generalmente un jugador, relacionada con el citado deporte. La principal pega del programa es el escaso tirón de este deporte en **España**. Sin embargo, no puede negarse el salto gráfico con respecto a sus antecesores.

PS2

GRÁFICOS
8.7 Aunque la reproducción de los partidos es un fiel reflejo de la realidad, lo más espectacular son las animaciones.



JUGABILIDAD
8.5 Los símbolos hacen que el control sea bastante sencillo. La naturaleza del hockey es el unico aspecto que juega en su contra.

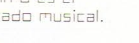


AUDIO
EFECTOS 8.4
BANDA SONORA 8.6
Los efectos de sonido se manifiestan en los comentarios y en el sonido ambiente. La trepidante intro es el marco ideal para el apartado musical.



DURACIÓN
8.2 La duración está marcada por la posibilidad de variar infinidad de parámetros. El juego puede hacerse sencillo o casi imposible.





por << R. Dreamer >>

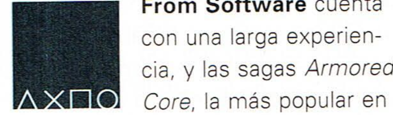
www.ubisoft.es

ETERNAL RING

Una aventura épica para PlayStation 2 con trasfondo RPG

Ficha técnica

- COMPAÑIA: CRAVE ENT.
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAIS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG 3D
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1
- HP: 64
- ESCENARIOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 100 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PRECIOS: 9.995 Ptas/ 60,071 €



From Software cuenta con una larga experiencia, y las sagas *Armored Core*, la más popular en **Japón**, y *King's Field* han sido hasta la fecha su mejor tarjeta de presentación. Para su primera producción en los 128 bits de **Sony** han optado por un juego que, por sus características, sigue el mismo patrón que todos los *King's Field*, un RPG en 3D con cámara subjetiva. Casi podríamos pensar que es un título más de la saga si el argumento no nos trasladase a un universo completamente diferente. Un joven soldado es elegido por el rey de Heingaria para buscar un anillo. Su padre le acompaña hasta la isla donde se supone que se encuentra la joya. Nadie sabe qué misterios oculta ya que nadie ha conseguido regresar con vida del lugar.

Una playa desierta, a excepción de unos enorme cangrejos, acoge a Morgan Cain y la aventura comienza. La mecánica de ***Eternal Ring*** es la misma que la de cualquier *King's Field*. El jugador cuenta con un menú donde podrá equipar al protagonista con armas y protecciones, almacenar objetos y seleccionar los anillos, 5 mágicos y 5 de atributos, que desea utilizar. Nada más comenzar contamos con una espada que será más que suficiente para subir nivel hasta encontrar el primer anillo mágico. Dependiendo de las piedras que utilicemos para construirlo obtendremos un poder diferente: bolas de fuego, protección, regenerar salud, etc. No





DualShock 2

- [L2] Subir cámara
- [L1] Deslizarse dcha.
- [R2] Bajar cámara
- [R1] Deslizarse izqda.
- -
- -
- Atajo items
- Menú
- Arma
- Cancelar
- Acción
- Magia

Los anillos

Eternal Ring cuenta con un sistema de anillos que nos permitirán sobrevivir en el juego.



El forjador
En ciertos lugares encontrarás un teletransportador que te conducirá al sitio donde está el forjador de anillos.



La creación
Una vez en la forja, con un anillo mágico y 6 piedras podrás crear un tipo de anillo que tendrá unos atributos determinados.







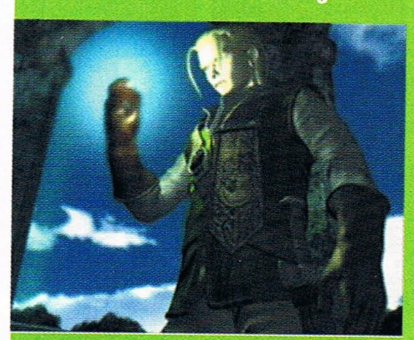






Morgan Cain

En un legendario reino, Heingaria, un joven se embarca en la búsqueda de un misterioso anillo mágico.



Morgan Cain ha sido elegido por su rey para encontrar el anillo eterno. La leyenda cuenta que se esconde en una extraña isla, de la que nadie ha regresado con vida. El lugar está rodeado por un halo de misterio con dragones. Una historia tortuosa.



podemos descuidar este aspecto, porque sin la ayuda de los anillos será imposible avanzar.

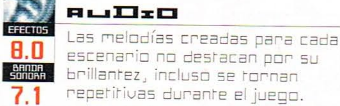
La verdad es que, para ser el primer título de **From Software**, ***Eternal Ring*** no está nada mal. Es una lástima que nos encontremos con escenarios bastante vacíos y repetitivos, sobre todo después de visitar la guarnición de los soldados del rey. Allí, es posible contemplar en todo su esplendor cómo transcurre el día, notando los cambios de luz desarrollados por los creadores. Sin embargo, el diseño de los enemigos sí nos ofrece una variedad que también se deja notar en diferentes patrones de ataque, aunque ninguno supondrá un gran problema si tenemos un nivel de experiencia elevado. Sí se echa en falta la presencia de adversarios en determinadas zonas, donde el juego se vuelve bastante lento. En cuanto a la banda sonora, no creo que se convierta en un aliciente para permanecer atónito escuchando la melodía de un escenario determinado. Quizás, el próximo lanzamiento de la compañía para **PS2**, *Evergrace*, se convierta en un producto más compacto.



GRÁFICOS
8.0 Cada escenario se convierte en un mundo completamente diferente, aunque están bien representados se quedan un poco vacíos.

JUGABILIDAD
8.4 Los combates pueden resultar interesantes, aunque no difíciles. Y la historia que se va desvelando es un gran aliciente para avanzar.





AUDIO
EFECTOS 8.0
BANDA SONORA 7.1
Las melodías creadas para cada escenario no destacan por su brillantez, incluso se tornan repetitivas durante el juego.

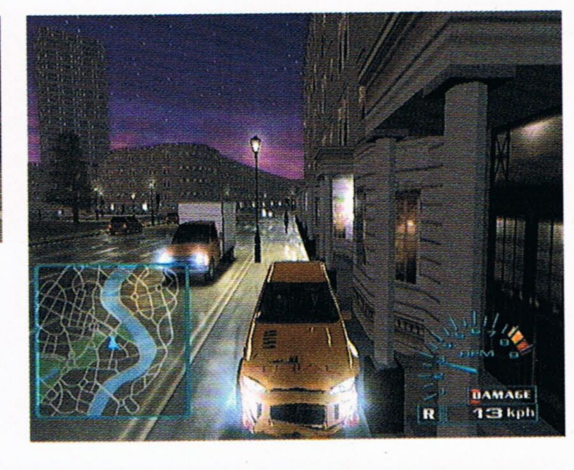
DURACIÓN
8.0 Eternal Ring no ofrece ningún tipo de extras una vez terminado el juego. Así que, una vez vivida la aventura, puedes olvidarte de él.

PS2
PUNTUACIÓN PS2 OFICIAL
8.0
SOBRE 10

por <<The Scope>>











DOBLE DIVERSIÓN
El modo para dos jugadores simultáneos es el más adictivo de todo el juego.



Se juega al anochecer, a medianoche o al amanecer, pero siempre hay tráfico y peatones para entretenernos.



CRUZAR SIN MIRAR...
...tiene resultados funestos. Podremos atropellar a la gente y asistir a espectáculos dantescos.



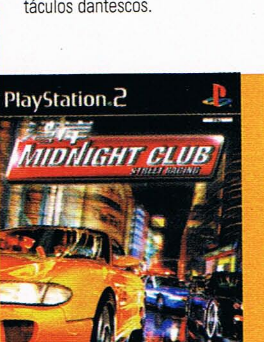




DualShock 2

[L2] Marcha – | [L1] Marcha + | [R2] Vista trasera | [R1] Freno de mano

Marcha atrás
Dirección+nitro
Vistas del mapa
Pausa/Reanudar
Cámaras
Freno de mano
Acelerador
Freno



www.rockstargames.com/midnightclub

MIDNIGHT CLUB

Carreras urbanas nocturnas para gente sin escrúpulos

Ficha técnica

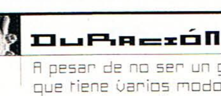
- COMPAÑÍA: ROCKSTAR/TAKE 2
- DESARROLLADOR: ANGEL STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1 – 2
- CIRCUITOS: 2 CIUDADES
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 350 KB
- PERIFÉRICOS: –
- PVP RECOMENDADO: 12.490 Ptas/ 75,06 €



La primera impresión que tendréis de ***Midnight Club*** será bastante decepcionante. No es de recibo que una máquina del calibre de **PS2** acoja un juego de conducción tan extremadamente brusco, con un diseño de vehículos impersonal y con unos escenarios que, aún basados en ciudades reales (**Nueva York** y **Londres**), no le llegan a la suela del zapato en cuanto a calidad a otros juegos que también han recurrido a este tipo de ambientación. Sin embargo, detrás de esa mediocridad gráfica propia de consolas de mucha menos potencia, encontramos un juego que se ha rodeado de varios modos y una mecánica de juego basada en carreras urbanas y persecuciones que acabará enganchando. Por lo demás, todos los ingredientes típicos del género han sido contemplados, como varios coches (entre ellos el típico «yellow cab» de los taxistas neoyorquinos), vehículos ocultos, saltos y accidentes espectaculares y alguna que otra sorpresa. Como detalle para amantes del *gore* y detractores del videojuego, es posible atropellar peatones mientras oímos sus gritos. No vale para nada, pero le da un toque realista y dramático a un juego que podría haberse convertido en el *Driver* de **PS2**.



GRÁFICOS
Aunque los reflejos y la representación de las ciudades no están mal, no es un apartado digno de PlayStation 2.
6.9



JUGABILIDAD
Si eres capaz de perdonar y soportar los deslices gráficos, acaba haciéndose entretenido y tiene su miga.
7.9



AUDIO
La música es insulsa, pero los comentarios de los gangsters, algunos en "spanglish", son de lo mejorcito del juego.
EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **6.5**

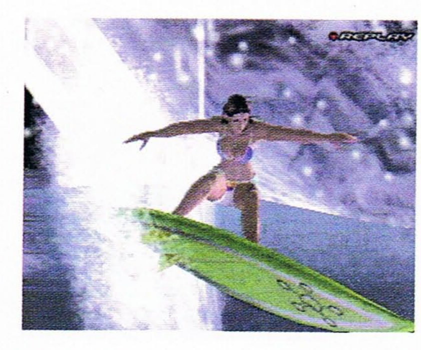
DURACIÓN
A pesar de no ser un gran juego, sí que tiene varios modos de juego que harán que juegues con él más tiempo del que se le presupone.
8.2

PS2





A medida que vayas superando los diferentes niveles de dificultad irás sacando a la luz nuevos surfistas.



A PELO

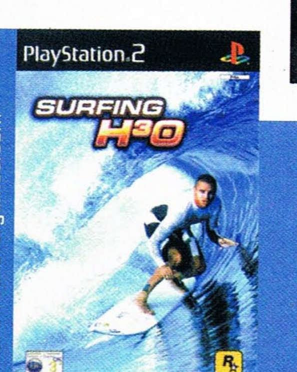




ADIOS X-BOARD
Aunque incluso en la propia WEB de **Rockstar** se habla de este prodigioso periférico, el **Surfing H3O** PAL llega a **España** sin la X-Board, la pequeña tabla de surf que se acoplaba, en la versión japonesa, a los joysticks analógicos.











SURFING H³O

Conviértete por unas horas en el surfer más temerario

Ficha técnica

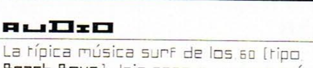
- COMPAÑÍA: ROCKSTAR
- DESARROLLADOR: ASCII/OPUS CORP.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 5
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 311 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 12.490 Ptas/ 75,07 €

Al desprecintar la caja española de ***Surfing H3O*** y comprobar que ésta no incluía la *X-Board* (la pequeña tabla que se incorporaba a los *joystick* analógicos), los peores augurios empezaron a invadir mi mente. Jugar a la versión *NTSC* de ***Surfing H3O*** sin este periférico era prácticamente un suicidio, pero por fortuna **Rockstar** y **Ascii** han mejorado de manera ostensible el sistema de control con los botones L3 y R3. La sensación no es la misma que con la *X-Board*, pero se deja jugar tan sorprendentemente bien que llegarás incluso a ejecutar piruetas aéreas en las primeras partidas. Por lo demás, el ***Surfing H3O*** *PAL* despliega los mismos defectos y virtudes que su pariente americano: unos gráficos sensacionales (las olas son una absoluta maravilla), una banda sonora de gran calidad..., pero sólo cinco escenarios. En poco más de media hora los habrás superado y entonces sólo te quedará el aliciente de ejecutar nuevas y más arriesgadas acrobacias y sacar a la luz los numerosos personajes secretos. Para ser el primer simulador de Surf para **PS2**, ***Surfing H3O*** no está nada mal, pero no tardará mucho tiempo en ser superado por otros títulos, como el esperado *Kelly's Slater Pro Surfer* de **Activision**.

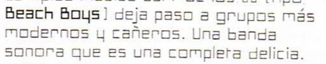
GRÁFICOS — 8.8
Las olas son un verdadero espectáculo por sí mismas, especialmente en la última fase. Los surfistas tampoco tienen desperdicio.



JUGABILIDAD — 7.6
La frustración inicial por no poder utilizar la X-Board se torna en progresiva alegría al comprobar cómo se ha mejorado el control.

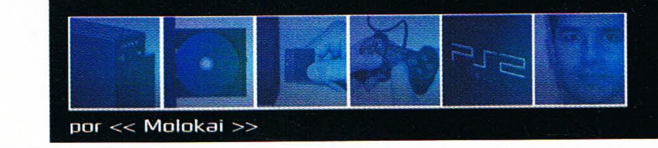


AUDIO — EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 8.3
La típica música surf de los 60 (tipo **Beach Boys**) deja paso a grupos más modernos y cañeros. Una banda sonora que es una completa delicia.



DURACIÓN — 7.0
Las cinco pruebas son un número demasiado corto para un simulador deportivo. Aunque siempre puedes probar nuevas acrobacias.



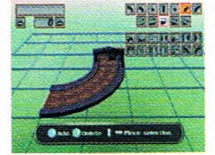


por << Molokai >>

Opciones



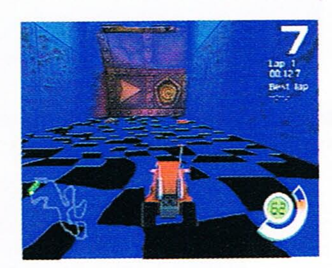
VEHÍCULOS
Cada uno presenta características dinámicas propias. También podemos utilizar veloces lanchas motoras.



EDITOR DE PISTAS
Con un poco de imaginación se pueden elaborar recorridos que incluyan abundantes obstáculos.

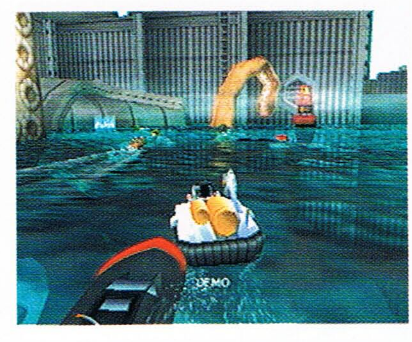


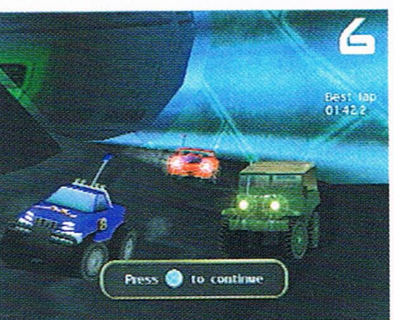






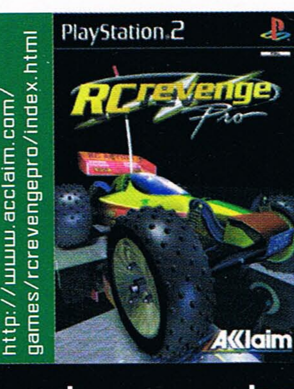
Las armas serán muy útiles cuando por velocidad no podamos superar a los rivales. Los efectos son devastadores.







http://www.acclaim.com/games/rcrevengepro/index.html



RC REVENGE PRO

Los coches radiodirigidos tienen su pequeña parcela en PS2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-8
- CIRCUITOS: 24
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-NO
- NIVELES DIFICULTAD: -
- MEMORY CARD: 206 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 59,39 €



Habitualmente los vehículos de radiocontrol requieren un manejo peculiar debido a la particular dirección que presentan. No es éste el caso, ya que ***RC Revenge Pro*** dispone de un sencillo control que lo hace muy similar a cualquier otro título de conducción. A lo largo de cada recorrido aparecen una serie de iconos que, una vez capturados, dotan a los coches de características especiales. Los más útiles son los que nos proporcionan velocidad extra y los que permiten lanzar bolas de fuego a los rivales. Los circuitos se agrupan en 6 escenarios que forman parte de un variopinto parque temático. La casa del terror, una isla pirata o un extraño planeta abren sus puertas a nuestros vehículos. Para dar un carácter más competitivo las carreras se han organizado en cuatro copas a las que se va accediendo sucesivamente. También hay lugar para el espíritu creativo. Un editor de pistas, de fácil funcionamiento, permite diseñar recorridos a nuestro antojo, con todo tipo de elementos. Las opciones son escasas, por lo que se agradece el poder contar con lanchas motoras, que varían algo la dinámica del juego. No hay mucho más en un juego prácticamente idéntico a su predecesor para **PlayStation/PSone** aparecido hace pocos meses.

GRÁFICOS

7.0 Bajo una apariencia vistosa y de alegre colorido se aprecian unos gráficos bastante simples. Nada que no hayamos visto antes.



JUGABILIDAD

8.0 El manejo de los coches es más fácil de lo que cabría esperar en vehículos teledirigidos. Las lanchas motoras no existían en PlayStation.

AUDIO

EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 8.0

El potencial que tenía un juego con tal cantidad de excéntricos parajes no se ha aprovechado. La banda sonora va acorde con cada escenario.



DURACIÓN

7.5 El mayor aliciente consiste en ir descubriendo los coches y las pistas que en un primer momento no se encuentran accesibles.




Si te suscribes ahora TE REGALAMOS un mando a distancia para el DVD de tu PS2
DVD REMOTE
CANCEL
ENTER
DVD MENU
SUBTITLE
LANGUAGES
OPTION
MAIN MENU
SELECT
START
SUSCRÍBETE
, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 9.360 Ptas.
Por un año (12 números) con el "Mando a Distancia de DVD de la PlayStation 2" de regalo al precio de 11.700 Ptas.
cios extranjero por vía aéreas: Europa: 15.650 Ptas. Resto Paises: 19.150 Ptas.
mbre: .... Edad ....
ellidos: ....
ección: ....
blación: .... C. P.: ....
vincia: .... Teléfono: ....
rma de Pago:
Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
Transferencia Bancaria ....
Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
arjeta de Crédito nº ..../ ..../ ..../ .... Títular: ....
ha caducidad ..../ .... Firma titular (imprescindible):
iar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
nos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en
ro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

por << R.Dreamer >>

SUMMONER

www.summoner.com

Volition ha dado la vida a un RPG de proporciones gigantescas

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: VOLITION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1
- HP: 64
- ESCENARIOS: 14
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 300 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 12.490 Ptas/ 76,06 €





La primera impresión que produce ***Summoner*** es un tanto desalentadora. No tardaremos mucho en descubrir que los escenarios se crean a corta distancia del protagonista. Algo incomprensible en **PlayStation 2**. Quizá el proyecto se le ha ido de las manos a **Volition**, los padres de la criatura. Pero esto no supone ninguna excusa. Además, el diseño de los personajes y su animación (algunas veces parecen marionetas) tampoco supone ningún aliciente para involucrarnos desde un principio en la aventura. A esto hay que añadir que **Summoner** cuenta con una gran cantidad de texto (en las conversaciones con otros personajes del juego) que no ha sido traducido al castellano. De esta forma, si no se tiene un buen dominio del inglés, nos perderemos uno de los puntos fuertes de este *RPG*. Porque **Volition** ha dado vida a un argumento consistente, que es capaz de captar nuestra atención. También hay diálogos, en inglés, para las secuencias en tiempo real que realzan determinados momentos de la historia. Sin embargo, después del desesperanzador inicio, cuando entramos en la ciudad de Lenele, tenemos una oportunidad para introducirnos en la piel del protagonista y disfrutar con



En combate

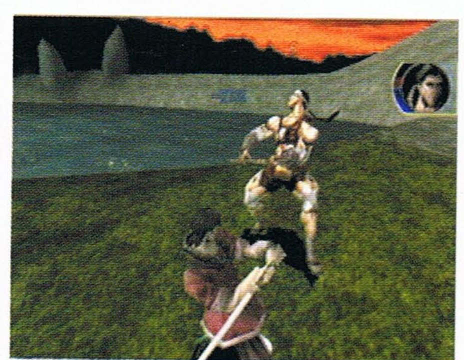
La mecánica de los combates de Summoner es, sin duda, uno de los principales alicientes del juego.



INVOCACIONES
Cuando Joseph reciba el anillo de Yago en el palacio de Lenele, podrá invocar demonios que le ayudarán en la lucha.



COMBOS
Si controlamos el tiempo podremos encadenar cuatro golpes especiales diferentes hasta derrotar a nuestros enemigos.



Summoner nos tiene reservado tensos combates contra jefes finales. El de la pantalla corresponde al primero de todo el juego.











Lenele: Ciudad de los Dioses

Esta es la capital del reino de Medeva y la primera misión importante del juego.
Cuando Joseph llega a Lenele se verá sorprendido por la grandeza de la ciudad. Ésta se encuentra dividida en 10 zonas separadas, con una mazmorra incluida en las alcantarillas. Su principal objetivo será localizar a Yago en el palacio real. Aunque por el camino encontrará un buen número de submisiones que le pueden reportar dinero y experiencia para posteriores hazañas.





que no llega a aprovechar las posibilidades de la consola

sus peripecias. Tan sólo utilizamos un botón para buscar objetos y para hablar con los habitantes de las ciudades. En estas conversaciones Joseph se verá involucrado en misiones extra que pueden reportarle experiencia y dinero sin muchas complicaciones. Incluso podemos resolverlas sin ser conscientes de ello, pulsando el botón X ante el personaje correcto. En cuanto al sistema de lucha, el protagonista combatirá de forma automática, aunque es posible intervenir controlando el movimiento del personaje con los botones del *pad* direccional, para encadenar así golpes que fulminarán a nuestro contrario si el *timing* es correcto. Más adelante encontraremos compañeros



de aventura, y será posible y necesario manejarlos, tanto en batallas como para resolver *puzzles*. Cada uno de ellos cuenta con habilidades propias, y además, Joseph es capaz de invocar demonios con un anillo. De esta forma, el sistema de juego junto a la mitología y el argumento son las grandes bazas de **Summoner**, mientras que el apartado gráfico y sonoro decepcionan para ser un juego de 128 *bits*.

GRÁFICOS
7.0 Los escenarios son inmensos y cuentan con mutlitud de detalles. Sin embargo, aparecen de repente ante nosotros como por arte de magia.



JUGABILIDAD
8.4 Aquí es donde **Summoner** da la talla. Los combos de los combates, el sistema de magias y el argumento componen un conjunto sólido.



AUDIO
EFECTOS **6.1**
BANDA SONORA **7.2**
Los efectos sonoros casi brillan por su ausencia, sobre todo en los combates. La banda sonora va con el ambiente del juego sin ser brillante.



DURACIÓN
8.5 Mientras que en otros apartados el juego no destaca, os puedo asegurar que **Summoner** os mantendrá ocupados largo tiempo.

PS2



por << Nemesis >>

DINOSAURIO

La aventura cretácica e infográfica de los Estudios Disney

www.ubisoft.es/dino.htm

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: ACTION-RPG
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- FASES: 14
- TEXTO/DOBLAJE: CASTELL./CASTELL.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 125 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €



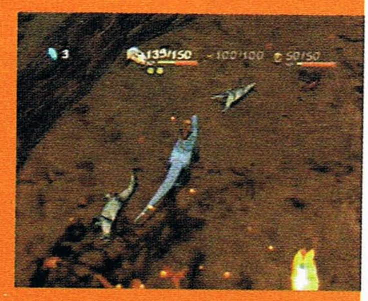
Como viene siendo habitual, el estreno cinematográfico de ***Dinosaurio***, el nuevo *film* de animación por ordenador de los **Estudios Disney**, se ha visto acompañado de su adaptación al videojuego para todo tipo de sistemas, incluyendo **PlayStation 2**. El formato *DVD-ROM* ha permitido a los desarrolladores de **Ubi Soft** con sede en **Montreuil** incluir un sinfín de secuencias de la película con una calidad de vídeo insuperable, y los gráficos ofrecen resolución y colorido algo mejorados respecto a **Dreamcast**, pero ahí se acaban todas la superioridad del ***Dinosaurio*** en **PlayStation 2**. Por lo demás es el mismo juego, la misma mecánica, la misma vista cenital acompañando en todo momento al jugador a lo largo de las catorce misiones que componen la aventura de Aladar, Zini y Flia. El desarrollo de ***Dinosario*** nos trae el recuerdo de *The Lost Vikings*. Como en aquél añorado clásico para 16 *bits*, el jugador alterna el control de cada personaje para aprovechar sus diferentes habilidades con el objetivo de despejar el camino para el grupo. Aladar es el mejor en el combate frente a los peligrosos habitantes del cretácico (carnotauros, velociraptores y dryptosaurios), Flia evita cualquier tipo de





En equipo

Si quieres culminar las 14 fases de Dinosaurio deberás combinar las habilidades de sus tres protagonistas.



Como en el clásico *The Lost Vikings* de **Interplay**, cada uno de los tres seres que protagonizan ***Dinosaurio*** poseen habilidades exclusivas. Aladar, el iguanodón, posee la fuerza bruta necesaria para tirar abajo el tronco de un



árbol o hacer pedazos una roca. El lémur Zini es capaz de trepar por los árboles, así como arrojar piedras a sus enemigos. Por su parte, la pterodáctila Flia es el único personaje capaz de volar, lo que le permite alcanzar lugares innacesibles para sus otros dos compañeros y despejar el camino para ellos.











obstáculos gracias a su habilidad para volar, en tanto que el, en teoría insignificante Zini, es capaz de abatir enemigos a gran distancia gracias a su pericia a la hora de arrojar piedras. Una mecánica en principio prometedora pero, que a base de repetirse una y otra vez durante catorce fases, acaba por dinamitar la paciencia del usuario. Y eso a pesar de que **Ubi Soft** se ha trabajado y mucho el juego, empezando por la ambientación de los escenarios, que recrean fielmente los mismos parajes que la película. Es una pena que una máquina del potencial de **PlayStation 2** y una licencia tan buena como ***Dinosaurio*** se dilapiden en un *DVD-ROM* tan soso como éste. Sobre todo si se le compara con *Cuac Attack*, el otro título **Disney** para **PS2** producido por **Ubi Soft**.

Pulsando a la vez los botones L1 y R1 del pad de control podrás agrupar de nuevo a los tres protagonistas, aunque para ello antes tienes que reunirlos en un solo punto.





Calidad DVD

El formato DVD-ROM permite una calidad de vídeo muy superior a otras versiones.



DE LA PANTALLA A TU PS2
Una opción especial te permitirá visionar, una y otra vez, las secuencias de vídeo de las fases que hayas ido superando.



EL MUNDO CRETÁCICO
Del mismo modo, los enemigos y amigos que hayas conocido se almacenarán para formar una completa enciclopedia.



GRÁFICOS 7.1
Mayor resolución, colorido optimizado y la calidad de los vídeos son las únicas mejoras evidentes de un juego que desaprovecha el hardware de PS2



JUGABILIDAD 7.2
Uno acaba por alegrarse cuando resuelve algún puzzle o sortea un obstáculo complicado, pero apasionante no es precisamente.



AUDIO EFECTOS 8.0 BANDA SONORA 8.1
Las secuencias de vídeo nos permiten disfrutar del score original del film, obra de J. N. Howard. El doblaje al castellano es bastante bueno.



DURACIÓN 6.5
Su mecánica, repetitiva hasta el exceso, lastra por completo todo el conjunto. Hay otros juegos para PS2 infinitamente más divertidos.

PS2



por << R. Dreamer >>

DualShock 2

[L2] –	[R2] –
[L1] Rotar cámara dcha.	[R1] Rotar cámara izda.
Vista primera persona	Proyectiles
Movimiento	Ataques básicos/Espada
–	Espada/Acción
Pausa	Escudo/Saltar

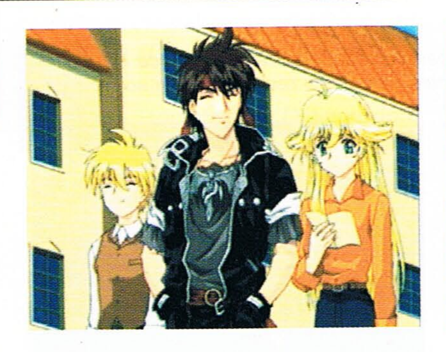
www.activision.com

ORPHEN

Kadokawa Shoten adapta un anime para PlayStation 2.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: KADOKAWA SHOTEN
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG 3D
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 6
- ESCENARIOS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 30 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PRECIOS: 12.490 Ptas/ 75,06 €





ΑΧΠΟ

El primer contacto con ***Orphen***, en el pasado **Tokyo Game Show**, nos hizo concebir esperanzas de que podía tratarse de un título apetecible. Sin embargo, una vez que nuestras manos se han posado en el *control pad* de **PS2**, nos hemos encontrado frente a un decepcionante concepto de juego. ***Orphen*** está basado en un *anime* japonés, y **Kadokawa Shoten**, los responsables de su creación, han incluido escenas de muy buena calidad para la intro. Después, cuando ya nos encontramos sumergidos en la aventura, la presentación gráfica de escenarios y personajes parece prometedora. De repente, nos veremos sumidos en una sucesión de diálogos en inglés, que intentan darle un tono un tanto jocoso al argumento, y que nos van introduciendo en la historia, si se da el caso de que dominamos el idioma. Si esto no sucede, no queda más remedio que emplearse en la acción. **Orphen** es un *RPG*, y para los combates ha elegido una mecánica similar a la de *Panzer Dragoon*. Seleccionamos un blanco y le lanzamos un ataque. Sin duda, conforma el apartado más entretenido del juego. Sobre todo a la hora de combatir a los jefes finales de ***Orphen***. El resto de la aventura estará plagado de más diálogos y



Un poco de ayuda

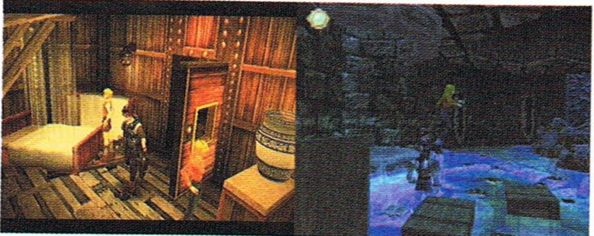
Orphen incluye una serie de asistentes para ayudarnos a lo largo de esta aventura.



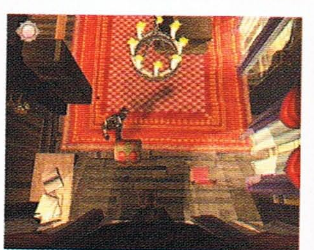
EL MAPA
El botón izquierdo del *pad* direccional nos dará una visión cenital que será muy útil en los escenarios laberínticos del juego.

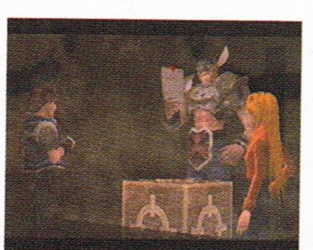


PRIMERA PERSONA
Pulsando el botón R3 accederemos a una perspectiva en primera persona que nos servirá para no perder detalle.



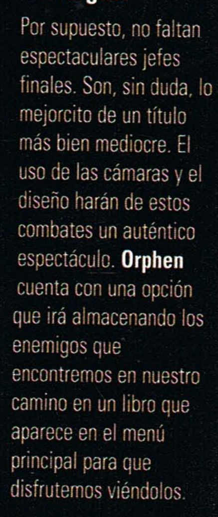






¡Es la guerra!

Durante el juego lucharemos con multitud de enemigos.



Por supuesto, no faltan espectaculares jefes finales. Son, sin duda, lo mejorcito de un título más bien mediocre. El uso de las cámaras y el diseño harán de estos combates un auténtico espectáculo. **Orphen** cuenta con una opción que irá almacenando los enemigos que encontremos en nuestro camino en un libro que aparece en el menú principal para que disfrutemos viéndolos.

La compañía

Al principio del viaje, Orphen viaja con dos amigos, Cleo y Magnus. Después aparecerán más personajes.

El fortachón Zeus, la enigmática bailarina Sephy y el joven músico Mar se unirán al grupo, cada uno en busca de su propio destino. Todos ellos cuentan con diferentes habilidades que será preciso utilizar en momentos determinados de la aventura para seguir avanzando.



exploración. Ésta consistirá básicamente en avanzar, aunque hay alguna que otra trampa en el camino, como cuchillas gigantes que se balancean, muros móviles con pinchos y zonas con plataformas. En estas últimas, el pésimo control de los personajes nos puede jugar más de una mala pasada. Pero nunca llegarán a suponer un reto de entidad mayor para los que estén acostumbrados al género de plataformas.

También es posible recoger objetos, aunque prácticamente quedan relegados a un mero papel decorativo, ya que apenas es necesario utilizarlos en ningún momento. **Kadokawa Shoten** ha realizado un trabajo encomiable en algunas escenas de ***Orphen***, pero siempre a nivel gráfico, dejando algo tan importante como la diversión en un muy mediocre segundo plano. Tendremos que seguir esperando a los «grandes».



PS2



GRÁFICOS
El aspecto es bastante bueno, aunque algunos escenarios están vacíos y resultan un tanto repetitivos. Las secuencias del anime están bien.
8.4



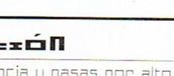
JUGABILIDAD
Sólo algunos combates le dan un poco de vidilla a este juego. Los objetos son inútiles y el control de los personajes deja que desear.
6.4



AUDIO
La música ambienta la acción correctamente. De los efectos sonoros hay que destacar las voces, aunque están en inglés.
EFECTOS **8.1**
BANDA SONORA **7.7**



DURACIÓN
Si tienes paciencia y pasas por alto los fallos, y además sabes inglés, **Orphen** puede servirte como entretenimiento algún tiempo.
7.0



EL MEJOR DEPORTE



EA SPORTS, con el motivo del lanzamiento de **PlayStation 2 Revista Oficial**, quiere darte la bienvenida ofreciéndote la oportunidad de jugar con los mejores títulos deportivos para **PS2**. Si quieres conseguir alguno de los 10 lotes de 4 juegos que sorteamos, sólo tienes que enviar el cupón adjunto con todos tus datos antes del 1 de marzo a la siguiente dirección:

PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O´Donnell 12, 28009, Madrid.

No olvides indicar en el sobre: **«CONCURSO EA SPORTS»**

EA SPORTS

SORTEO EA SPORTS

Nombre ....

Apellidos ....

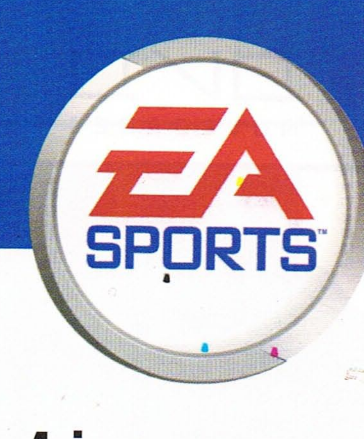
Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

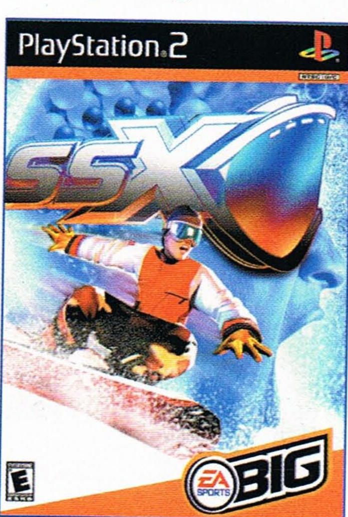
PARA PS2



SORTEAMOS 40 JUEGOS

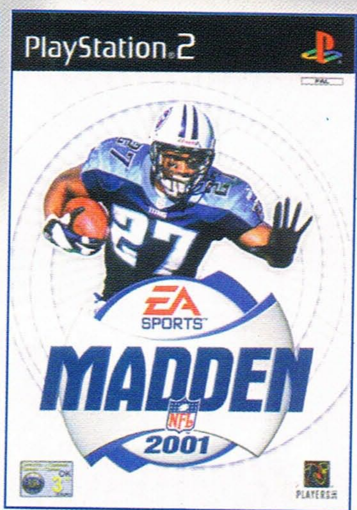
10 lotes de 4 juegos







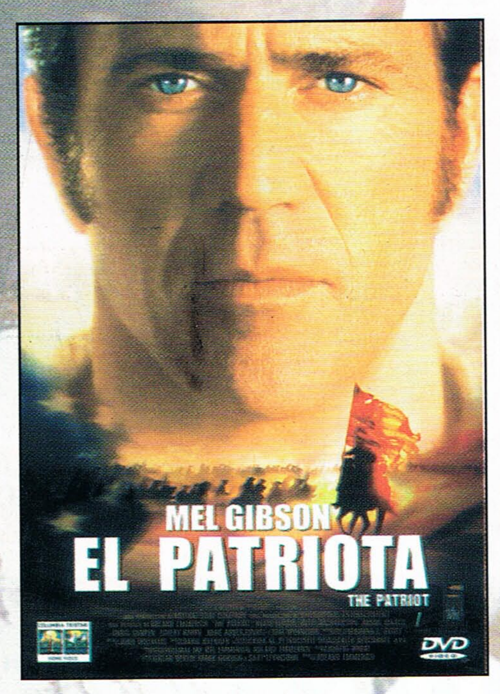


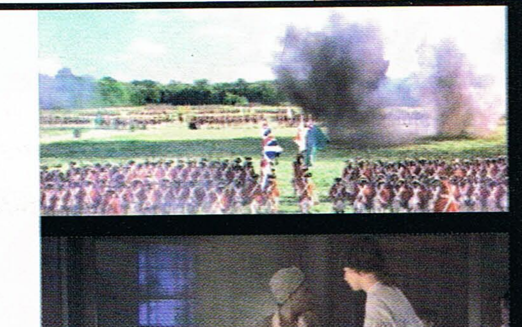


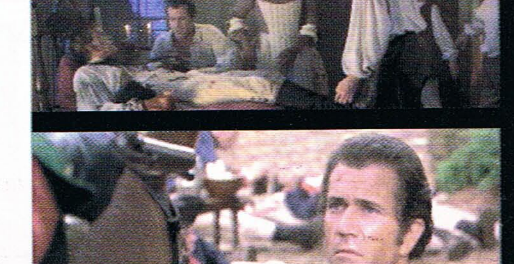


El nuevo taquillazo de Mel Gibson

El patriota







Tras resucitar al mítico *Godzilla* y enfervorizar a los *yankees* con *Independence Day*, el tándem **Roland Emmerich** (Director) y **Dean Devlin** (Productor) apostó fuerte reclutando nada menos que a **Mel Gibson** para protagonizar su particular visión de la Guerra de Independencia norteamericana. Con guión de **Robert Rodat** (candidato al Óscar por *Salvar Al Soldado Ryan*), ***El Patriota*** fue uno de los grandes taquillazos del año 2000 e irrumpe ahora en *DVD* acompañado de un buen número de jugosos extras. La historia de Benjamin Martin (**Gibson**) y su lucha contra los ingleses, personificados en el malvado Coronel Tavington (**Jason Isaacs**) se sigue con interés gracias, sobre todo, al gran sentido del espectáculo que el alemán **Emmerich** logra imprimir a sus películas, aunque el tono patriótico de la última parte del metraje del *film* puede llegar a irritar a más de un espectador. A **Mel Gibson** le arropa un buen reparto de secundarios, empezando por **Joely Richardson** (*Horizonte Final*), **Heath Ledger** (uno de los protagonistas de *Diez Razones Para Odiarte*) y el francés **Tchéky Karyo**. Lo mejor de la película, las escenas de acción y particularmente las batallas, que reflejan con toda crudeza y realismo cómo eran las reglas de la guerra en el siglo XVI. De hecho, el equipo del *film* contó con la colaboración del prestigioso Instituto **Smithsonian** para asegurar una total verosimilitud histórica. **B.S.**







PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Castellano 5.1, inglés 5.1.
Incluye subtítulos en castellano, inglés y portugués.
Subtítulos en castellano en algunos de los extras.

COMPAÑÍA: Columbia TriStar Home Video

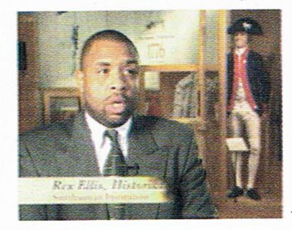
PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
A más de uno le sentará como un tiro el tono patriótico de la película, pero este *film* debe tomarse como lo que es, un puro entretenimiento. Un gran espectáculo donde podrás ver a **Gibson** haciendo, una vez más, de bueno, enfrentándose al más pérfido oficial inglés que han visto los siglos. Si quieres algo más realista, prueba con *Revolución* de **H. Hudson**, con **Al Pacino**.

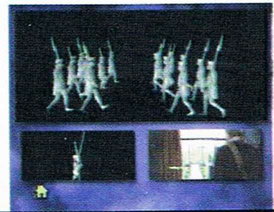


CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Una película con el tirón de ***El Patriota*** merecía extras a su altura, y este *DVD* ofrece todo lo esperado y más. Junto a los *trailers*, incluye dos documentales (*Los Auténticos Patriotas* y *El Arte de la Guerra*) con entrevistas a responsables del *Smithsonian*. Serás testigo de cómo se crearon los efectos especiales, podrás ojear la galería fotográfica, comparar los bocetos con el resultado final, deleitarte con seis secuencias inéditas (eliminadas del metraje final) o disfrutar de los comentarios de **R. Emmerich**.





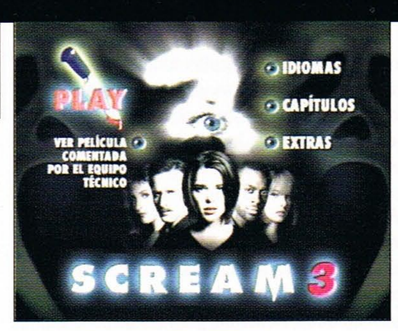




Scream 3



La saga que sacó al cine de terror de su letargo llega a su conclusión final en una tercera entrega que, aunque no cuenta con guión de **Kevin Williamson** (padre de las dos primeras entregas), sigue manteniento a **Wes Craven** tras la cámara. Ghostface elige esta vez como escenario de sus asesinatos un plató de cine, donde se rueda «Puñalada 3». Y de nuevo serán **Neve Campbell**, **Courteney Cox** (la Mónica de *Friends*) y **David Arquette** quienes deban pararle los pies. Atentos a los «cameos» de **Carrie Fisher** y Jay y Silent Bob, la inefable pareja de la *Trilogía de New Jersey* de **Kevin Smith**. **B.S.**















CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

A los acostumbrados *trailers* y *spots* de televisión, este *DVD* ofrece un cargamento de interesantes extras, desde imágenes del rodaje a entrevistas a **Wes Craven**, **Neve Campbell** y el resto del reparto. Incluye además un vídeo musical de **Creed**, escenas inéditas (incluidas dos variantes del asesinato de Cotton) e incluso un final alternativo.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos en castellano e inglés.

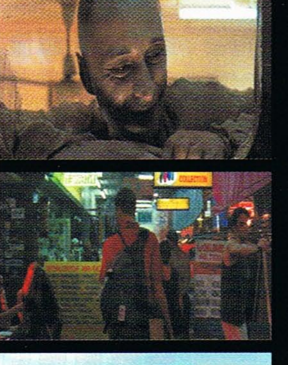
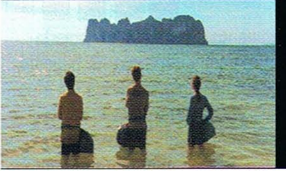
COMPAÑÍA: **Lauren Films Video**

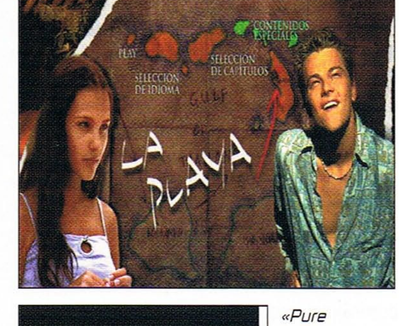
PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

Ya que no podemos disfrutar aquí del *Scream Trilogy DVD Box Set* editado en **USA** (compuesto de 4 *DVD´s*, uno de ellos sólo con extras), al menos esta edición ofrece los suficientes extras para llamar la atención de los numerosos fans de Ghostface. A pesar de ser algo floja en comparación con las dos entregas anteriores, ***Scream 3*** está muy por encima de la mayoría de las películas de terror actuales.

La playa





«Pure Shores»: Los extras incluyen el vídeo musical que del tema central hacen las británicas All Saints.



¿Han decidido ir a una playa paradisiaca a «tocarse las narices»? Puede que estos exteriores terminen de convencerles.

LEONARDO DICAPRIO

LA PLAYA

En algún lugar de este planeta debe existir



Basada en la novela homónima de **Alex Garland**, la mayoría de los detractores de ***La Playa*** son los lectores del libro que piensan que la idea de degradación mental del ser humano, «más o menos civilizado», cuando se aísla en plena naturaleza sin medios materiales, se diluye en la película, más al servicio de la estética de guapos intocables imperante a finales del siglo pasado. El papel de **Leonardo**, Richard, nos recuerda a algunos personajes marginales de **Di Caprio** (como el de *Diario de un rebelde*) y otros domesticados por el director **Danny Boyle** en su filmografía (como en *Trainspotting*). **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Han quedado aprovechadas todas las posibilidades de la edición en *DVD*. Tenemos tomas falsas para ver mucho más simpático al amigo **Leo**, fotos estupendas de esas que pueden decorar carpetas de instituto, biografías del reparto y del equipo de producción, *storyboards*, un vídeo musical...

PISTAS DE AUDIO:

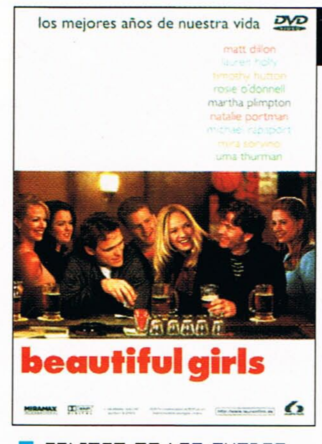
Castellano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos en castellano e inglés

COMPAÑÍA: **20th Century Fox**

PRECIO: 3.995 pta. / 24,01 Euros

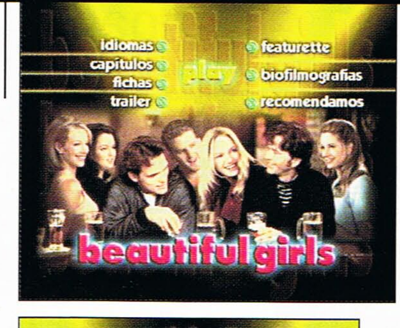
VALORACIÓN: ■■■■□

El éxito de la fotografía de ***La Playa*** está garantizada en la sala de visionado que es el salón de su casa. Y todo gracias al formato en *DVD*. Presentada en 2:35:1, *Widescreen*, cuando **Leo** se tira al agua y le vemos hacer burbujitas bajo las olas, nos enamora a todos la nitidez de imagen. Puede que no sea fiel a la novela en la que se basa, pero la historia está bien contada y es un precioso ejercicio visual. Disfruten.

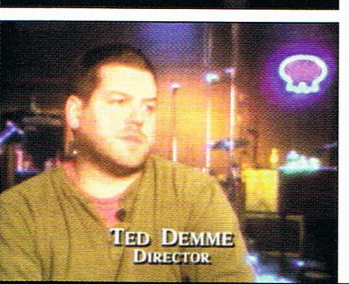


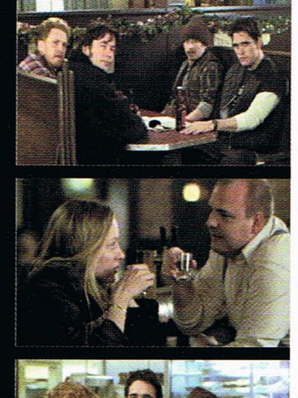
Beautiful Girls

Una de las mejores películas de finales de los 90. Los años venideros harán justicia a esta grandísima película, que supuso la consagración de **Ted Demme** (sobrino de **Jonathan Demme**), aunque con su siguiente *film*, *Condenados A Fugarse*, haya bajado bastante el listón. Un reparto de lujo (**Matt Dillon**, **Timothy Hutton**, **Mira Sorvino**, **Rosie O´Donnell**, **Uma Thurman**, **Natalie Portman**...) para una comedia sobre el temor al compromiso, el amor y el futuro, con un soberbio guión de **Scott Rosenberg**. La banda sonora, en la que destaca «Sweet Caroline» cantada por **Neil Diamond**, tampoco tiene desperdicio. **B.S.**















CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Comparada con la «pelada» edición americana, el *DVD* español es un verdadero lujo, aunque sea sólo por la incorporación del *trailer* original de cine, filmografías y un pequeño *Featurette* (documental) sobre el rodaje, con entrevistas a **Ted Demme** y todo el elenco de actores. Todo ello doblado al castellano.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano 2.0, Catalán 2.0, Inglés 2.0.
Subtítulos en Castellano.

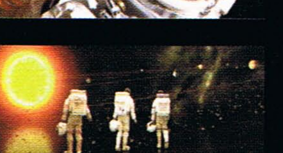
COMPAÑÍA: **Lauren Films Video**

PRECIO: 2.995 Ptas. / 18 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Una película para todos aquellos que piensan que el **DVD** sirve para algo más que para escuchar atronadoras explosiones en 5.1 y ver a **Bruce Willis** «tostando» terroristas con la mejor calidad de imagen. ***Beautiful Girls*** es una sensacional comedia, interpretada por un elenco de actores difícilmente repetible y que llegará al corazón de aquellos espectadores que estén rondando (o hayan superado ya) la treintena.

Misión a Marte





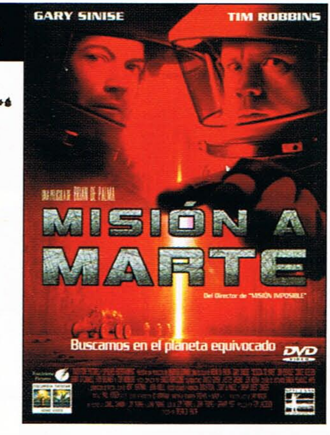








El veterano **Brian De Palma** dirige a **Gary Sinise** (ambos coincidieron ya en *Snake Eyes*), **Tim Robbins**, **Don Cheadle** y **Connie Nielsen** en un resultón ejercicio de ciencia-ficción. Es el año 2.020 y el hombre por fin tiene los medios para pisar Marte. Una primera expedición llega con éxito, pero acaban topándose con un sorprendente pero letal descubrimiento. Una nueva misión tratará de resolver el enigma y localizar a los supervivientes. Con ***Misión a Marte***, **De Palma** vuelve a demostrarnos, una vez más, su dominio del medio cinematográfico sea el género que sea... *thriller*, policíaco o ciencia-ficción. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Entre sus numerosos extras, ***Misión a Marte*** incluye un *making of*, el *trailer* (en castellano), entrevistas a **Brian De Palma**, **Gary Sinise**, **Tim Robbins** y al resto del reparto (subtituladas), comparativas entre los bocetos originales y el resultado final, un reportaje sobre cómo se hicieron los efectos especiales y una galería fotográfica.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano 5.1, inglés 5.1
Subtitulos en castellano e inglés.

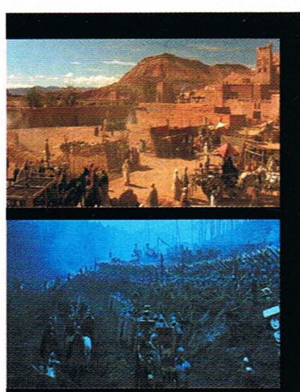
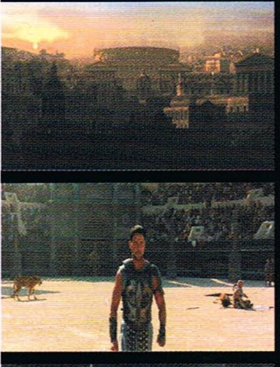
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

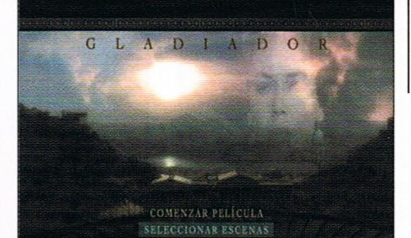
PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

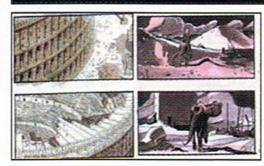
VALORACIÓN: ■■■■□

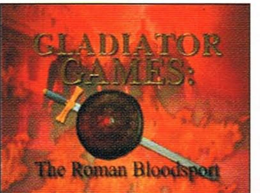
Todo el mundo puso a caldo ***Misión a Marte*** en el momento de su estreno, y ciertamente todavía no sé por qué. Es infinitamente más entretenida que *Apolo 13*. El genio de **Brian De Palma** se despliega en unas cuantas secuencias memorables, y los efectos especiales, siendo espectaculares, no ahogan la historia, como suele ser habitual en las películas de este género.

El gladiador (Gladiator)



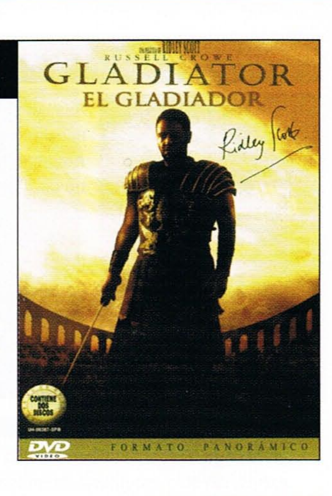

Storyboards: una pequeña joya de los extras de El Gladiador.



Reportaje sobre juegos de gladiadores. Su influencia llega hasta nuestros días.


El rodaje trabajadísimo: mucha steady-cam para meternos en mitad del combate.

«Una de romanos» por **Scott**. Asesoramiento de **Trinidad Nogales**, conservadora del **Museo Nacional de Arte Romano** de **Mérida** para recrear la **Emérita Augusta** de **Máximo**: casa de campo, cultivos y ganados fieles a la época. Un pequeño fallo: hace más de 2000 años **Trujillo** no se llamaba así, ni *Turujilo* como pronuncia **Russell**, sino **Turgalium**. Nosotros también hacemos los deberes. Pero a pesar de esto y de que los romanos no utilizaban estribos, es una buena historia. La evolución de un personaje que a pesar de estar muerto en vida, se ve obligado a luchar por las circunstancias. **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Los dos discos de la edición especial de ***El Gladiador*** hacen que los extras satisfagan a los más exigentes. No sólo tenemos el segundo de los discos en exclusiva para todo lo que dio de sí el rodaje. Ya en el primero tenemos comentarios de **Scott**, **John Mathieson** (fotografía) o **Pietro Scalia** (editor).

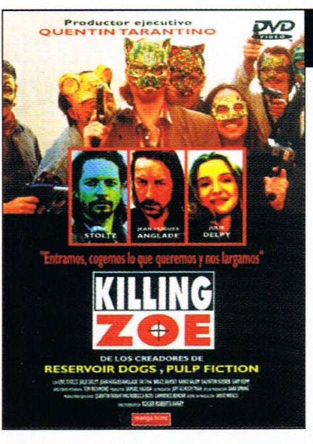
PISTAS DE AUDIO:
Castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1
Subtítulos en castellano, inglés, italiano, holandés y alemán.

COMPAÑÍA: **Columbia Tri-Star Pictures**

PRECIO: 4.400 Pta. / 26,4 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
El Gladiador hay que disfrutarla con la espectacularidad de una buena proyección. Sólo el *DVD* nos puede acercar, lo máximo, a todas las emociones visuales y sonoras que **Ridley Scott** y su equipo crean para deleite de nuestros sentidos. La intensidad tanto de los primeros planos de un **Joaquin Phoenix** descompuesto por la ira (genial) como de los paisajes, se saborean gracias al formato panorámico 16x9 (2:35:1).

Killing Zoe



Roger Avary dirige esta película que narra un atraco a mano armada en **París**, con caretas de animalitos de cuentos infantiles incluidas. En la producción ejecutiva figura **Quentin Tarantino**. Ya se imaginarán, ¿no? Sí, efectivamente habrá tiros y muertes sin mucho sentido y una encerrona angustiosa para los protagonistas que, aunque perdonados por la historia, no están exentos de pecado. **Tarantino** y **Avary** ya colaboraron en *True Romance*, aquel *Amor a quemarropa* con un desquiciado **Slater** y una disparadísima **Arquette**. Algo parecido en este caso con Zeb (**Eric Stoltz**) y una tal Zoe (**Julie Delpy**). **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Pintoresco *making of* de una película con sabor *yankee* rodada en **Europa**. Después vienen los datos con las fichas técnicas, artísticas y las filmografías selectas. A pesar de que hay mucho personaje interesante en el reparto (el *casting* europeo nos sorprende con gente como **Jean-Hugues Anglade**), **Tarantino** se lleva todos los honores.

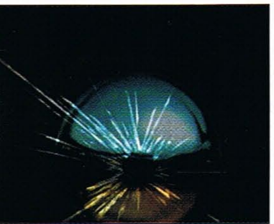
PISTAS DE AUDIO:
Castellano 2.0, inglés 2.0
Subtítulos en castellano.

COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 3.495 pta. / 21 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Como viene pasando con este tipo de películas: entretenida. Se alarga un poco al principio, tratando de presentar una evolución rápida de los personajes mediante un bajón a los infiernos a través de un «chute» con toda suerte de sustancias (uno no sabe como al día siguiente son capaces de levantarse). Visualmente, los habituales movimientos de cámara, el ambiente oscuro y los primeros planos deformados para vivir el «chute».




Al hacer una elección en el menú, un disparo atraviesa de modo figurado la pantalla... Muy propio.




Intrigante montaje en paralelo con el Nosferatu de Morneau... ¿Se meterán los «protas» en la boca del lobo? Seguro.

Detective Conan



Adaptación al *anime* del popular manga de **Gosho Aoyama**, publicado en nuestro país con bastante éxito. Este primer *DVD* (esperemos que no sea el último) recoge los primeros cinco capítulos, en los que el joven detective Shinichi Kudo sacará una vez más a relucir su pericia a la hora de resolver los casos más enrevesados. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

En **Manga Vídeo** no se han matado al incorporar extras: tan sólo una galería de imágenes, una par de fichas y los *trailers* de *Perfect Blue* y *Dr. Slump*.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano 1.0 (Mono)
Sin subtítulos de ningún tipo.

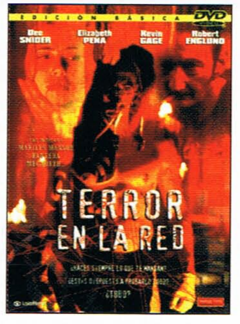
COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 2.995 Pta. / 18 Euros

VALORACIÓN: ■■□□□

Siempre es una alegría ver un lanzamiento de *anime* en *DVD* (¿para cuándo *Akira* o *Ghost In The Shell?*), sobre todo si se trata de la adaptación de un manga tan conocido en **España** como es ***Detective Conan***. Es una lástima que **Manga Vídeo** no haya acompañado a los cinco capítulos con algún extra más jugoso, o al menos una pista de sonido en estéreo.

Terror En La Red



Curiosa historia de terror adolescente que utiliza como excusa para su punto de arranque los famosos *chats* de **Internet**. De ahí pasaremos a ver el mundo del *piercing* como una tortura potencial cuando uno no elige donde hacerse el agujero en cuestión. Psicópata pintoresco, sótanos misteriosos, ambiente tétrico... **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Fichas pobres pero por exigencias de las biografías. El director, **John Pieplow** es casi debutante y el protagonista, **Dee Zinder**, es guionista y productor.

PISTAS DE AUDIO:

Castellano 2.0
Sin subtítulos de ningún tipo.

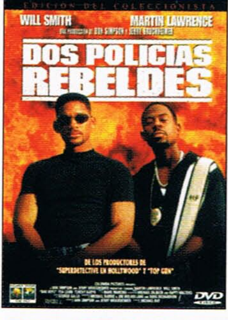
COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 2.995 Pta. / 18 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

En los extras se ha desaprovechado a secundarios que han demostrado su profesionalidad: **Elisabeth Peña** (espléndida en *La escalera de Jacob*) y **Robert Englund** (nuestro apreciado Freddy). Los primeros planos tan propios de las películas de terror en las escenas de «medio casquería» ganan, por supuesto, a la hora de crear impacto emocional gracias al *DVD*.

Dos Policías Rebeldes



Típica producción de acción de **Jerry Bruckheimer** (*Con Air, La Roca*) y **Don Simpson**: estética de *videoclip*, mucha acción, y nulo argumento. Al menos ésta es de las más divertidas, gracias a la participación del cómico **Martin Lawrence**, que acompaña a un **Will Smith** cuya carrera emergía allá por año el 94. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Lo de Edición Del Coleccionista está plenamente justificado: tres vídeos musicales, *trailer*, 2 *making off* (con cambio de ángulo) y comentarios del director **M. Bay**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1
Subtítulos en español, inglés, portugués e italiano.

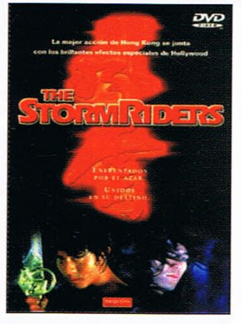
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

¿Merece la pena adquirir la Edición del Coleccionista si ya posees la versión *standard*, comercializada en nuestro país hace un par de años? Quizá no. En cambio, si te quedaste sin ella y disfrutas con los *films* de acción sin más, con muchas explosiones, malos muy malos, chicas guapas, risas, persecuciones y muchos tiros... ***Dos Policías Rebeldes*** te encantará.

Storm Riders



Producción china del año 1998 que cuenta una leyenda clásica de la cultura oriental. Dos huérfanos son criados por un malvado maestro que mató a sus progenitores. Como en toda historia de héroes, la venganza terminará haciéndose efectiva cuando Viento y Nube descubran la verdad sobre su maestro Conquer. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Incluyen un *trailer* con buena ambientación musical, galería de imágenes, un cómo se hizo, biografías selectas y un montaje con efectos especiales.

PISTAS DE AUDIO:

Castellano 5.1, cantonés 2.0
Subtítulos en castellano.

COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 3.495 Pta. / 21 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

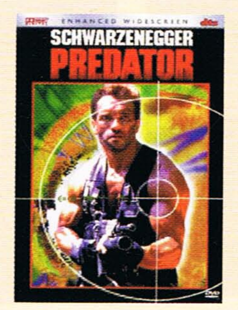
El director **Andreu Lau** hace un entretenido ejercicio visual, pero muy al contrario de lo que pasa con este tipo de experimentos a base de efectos especiales, la película no queda en un amago de vídeo musical. Hay muchas cosas que contar y que se disfrutan con la calidad del *DVD*. Los amantes del género disfrutarán de la secuencia del dragón y los créditos de inicio.

El Exorcista. El montaje del director

A partir del primero de febrero estará en la calle, tanto para alquiler como para venta, el título en *DVD*: ***El Exorcista. El montaje del director***. La nueva versión, que cuenta con planos inéditos, se dice que complacía mucho más al autor de la novela original en la que se basó el *film*, el escritor **William Peter Blatty**. El *DVD* estará en el mercado a un precio de 3.995 pesetas (24.01 Euros). Contará con audio en inglés y en castellano 5.1 EX y una vista en pantalla de 16:9 (1,85:1). Se podrán disfrutar de los comentarios del director **William Friedkin**, anuncios de TV y radio y *trailers*.

Acción en tu DVD

20th Century Fox prepara un muy caliente inicio de año gracias a una selección de las mejores películas de acción de su catálogo, disponibles

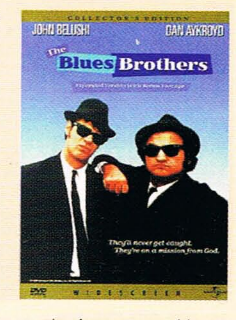


por primera vez en *DVD*. Nueve títulos entre los que destacan por derecho propio las dos entregas de ***Depredador*** (ambas con el sonido remasterizado a 5.1). El resto de la colección se compone de *Commando* (otro título mítico de los 80), *Rapid Fire* (**Brandon Lee**), *Señalado Por La Muerte* (**Steven Seagal**), *Cyborg* (**Van Damme**) y tres «joyitas» de **Chuck Norris**: *Delta Force 1* y *2*, y *Desaparecido en Combate*.

Aluvión de novedades de Columbia para DVD

Empieza a romper la hucha, porque los próximos meses van a ser febriles en cuanto a lanzamientos para *DVD*. El caso de **Columbia TriStar** es para echarse a temblar. Tras comercializar en febrero *Criminal y Decente*, *Frequency*, *Pequeños Guerreros* y *Magnolia*, en marzo preparan entre otros títulos, *El Hombre Sin Sombra*, *El Profesor Chiflado II*, *La Celda*, *Lawrence de Arabia* y... ¡*Granujas a Todo Ritmo*! Al fin, la obra maestra de **John Landis**,



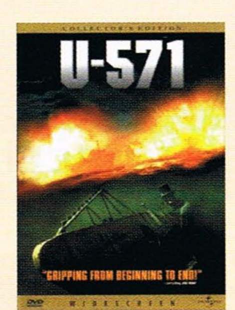


con los inconmensurables **John Belushi** y **Dan Aykroyd** interpretando a Jake y Elwood Blues, estará al alcance de los usuarios de Zona 2. ¿Incluirá la edición española el nuevo montaje con escenas inéditas de la copia americana? En un mes tendremos la respuesta. Y estad atentos, porque el mes de abril también vendrá cargadito, con *American Psycho*, *Always*, *Mentiras Arriesgadas* y *You're The One*, la película de **José Luis Garci**.




Lauren tampoco se queda atrás

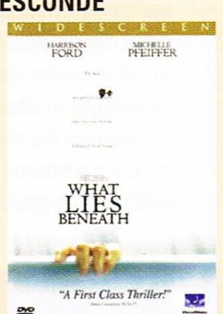
Lauren Films también amenaza con unos cuantos lanzamientos jugosos para los próximos meses. En marzo llegará *U-571*, un *film* de submarinos con **Matthew McConaughey**, **Jon Bon Jovi** y **Harvey Keitel** en dura lucha contra los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. *La Sabiduría de Los Cocodrilos* es una variación al mito del vampiro, protagonizada por **Jude Law**. En abril, tendrás que vender tu alma al diablo para conseguir *Skulls*, protagonizada por **Joshua Jackson**, mientras que *Kalifornia* nos presentará a un irreconocible **Brad Pitt**, secundado por **David Duchovny** y **Juliette Lewis**.



Novedades EE.UU.

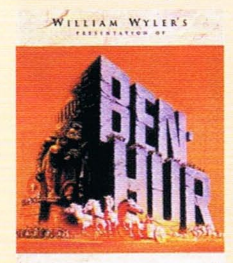
LO QUE LA VERDAD ESCONDE

Aún en cartelera en nuestro país, el *thriller* de **R. Zemeckis** protagonizado por **Harrison Ford** y **M. Pfeiffer** ya se puede adquirir en **EE.UU**. La película se acompaña de extras bastante interesantes, desde documentales al *trailer* original de cine, notas de producción y comentarios de audio.



BEN-HUR

En cambio, si lo que te van son los clásicos de toda la vida, te alegrará saber que **Warner** pondrá a la venta en marzo **Ben-Hur**, el mítico *film* ganador de once Óscars. El nuevo *transfer* digital con pista de sonido 5.1 asegura el espectáculo, mientras que su abundante cargamento de extras, que incluyen desde imágenes del rodaje, a documentales, galerías de fotos y escenas inéditas, hará las delicias de cualquier amante del cine.

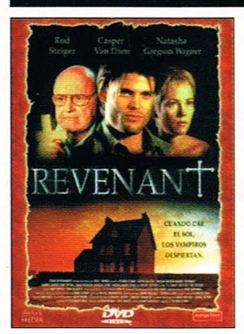


THE X-FILES: SEASON TWO

En tanto se mantiene la incertidumbre sobre una posible comercialización en **España** de la primera temporada en *DVD*, los afortunados *yankees* ya pueden echar mano a los siguientes 25 episodios de ***Expediente X***. Como en el caso de la primera, esta segunda entrega se compone de siete *DVD's*. Entre los extras hay un juego para *DVD-ROM*, entrevistas con **Chris Carter**, creador de la serie, 49 anuncios promocionales, un documental y un buen número de secuencias inéditas.



Revenant



Película en la que invirtió sus ahorrillos el guaperas de **Casper Van Dien** en 1998. También protagoniza esta paranoia vampírica, comedieta para reír más que para temblar de miedo con los «chupasangres» más «in» de **L.A.** Un obsesionado Profesor Van Helsing (**Rod Steiger**) se dedica a acabar con los vampiros. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Escenas del rodaje comentadas por los implicados, ficha artística, de doblaje y biografías selectas. Algo desaprovechado el pequeño lujo de **Steiger**.

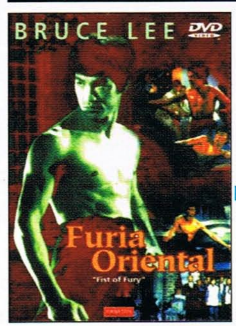
PISTAS DE AUDIO:
Castellano 2.0, inglés 2.0
Subtítulos en castellano.

COMPAÑÍA: Manga Films S.L.

PRECIO: 3.495 Pta. / 21 Euros

VALORACIÓN: ■■□□□
No se dejen engañar por el comienzo de la película: «*Revenant: 1. Persona que vuelve tras una larga ausencia. 2. Persona que vuelve después de la muerte*». ***Revenant*** es sólo un guiño simpático al género de terror del *Nosferatu*. Desde el principio sabemos que el final será increíblemente fraternal. Por lo menos aprecien el derroche de sangre en *DVD*.

Furia Oriental



Ho Yuan Chian ha fallecido en extrañas circunstancias. Su alumno aventajado Chen Zen (**Bruce Lee**) clamará venganza al descubrir que los japoneses acabaron con la vida de su maestro. Es la excusa perfecta para vengar a la cultura china (al fin y al cabo «el centro» de todo) de la contaminación y vejación extranjera. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Excasos, sólo menciones. Es comprensible, lo importante es esta película en sí, de 1972 con el sello «*Made in Hong Kong*» protagonizada por **Lee**.

PISTAS DE AUDIO:
Castellano 1.0 (mono), cantonés 1.0 (mono)
Subtítulos en castellano.

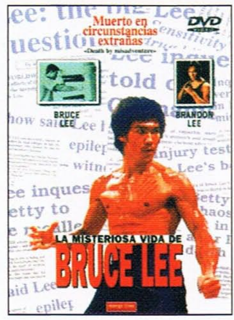
COMPAÑÍA: Manga Films S.L.

PRECIO: 1.995 Pta. / 11,9 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Junto a *Operación Dragón*, una de las mejores películas de las de **Bruce Lee**. Colaboró como guionista y eso se nota en el tono vengador del *film*. Su éxito entre el público oriental, además de en las artes marciales, radica en la mezcla perfecta de nacionalismo chino y un final de redención que preconiza la tardía aceptación de **Lee** en la industria yanki.

DOCUMENTAL

La Misteriosa vida de...



Documento de hora y media que analiza minuciosamente la vida de **Bruce Lee** y las extrañas circunstancias de su muerte. Cuenta con testimonios de indudable valor como el de su profesor de artes marciales **On Wong**. La retrospectiva llega hasta la muerte de su hijo **Brandon Lee** (la producción fue realizada en 1993). **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Lógicamente flojos: una lista de nombres de la gente que aparece en el documental. La exhaustividad del reportaje deja a cero las posibilidades de más extras.

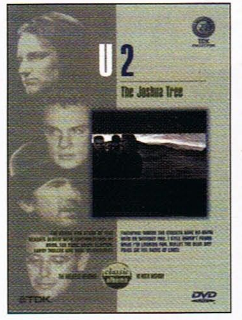
PISTAS DE AUDIO:
Castellano 1.0 (mono), inglés 1.0 (mono)
Subtítulos en castellano.

COMPAÑÍA: Manga Films S.L.

PRECIO: 1.995 Pta. / 11,9 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Buen documental que, como tal, no busca la comercialidad sino la información, el contraste, la buena documentación. Lo notamos en la cantidad de *background* que se utiliza para realizar una película que cuenta con testimonios que encandilarán a los seguidores de **Lee**. También imágenes muy curiosas de **Bruce** en su primera película: *The Kid*. Tenía seis años.

U2: The Joshua Tree



Doce años después de que se grabara el álbum que lanzaría a la fama mundial a **U2**, se realiza este documento en el que los protagonistas cuentan sus experiencias. Teniendo en cuenta el tiempo pasado, los testimonios de los cuatro componentes de la banda y sus colaboradores, son un nuevo tesoro para sus fans. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Discografía y una biografía desde 1976, cuando **Larry** puso un cartel en la escuela buscando «coleguitas» con los que formar una banda de rock.

PISTAS DE AUDIO:
Inglés 5.1, inglés 2.0. Subtítulos en castellano, alemán, francés, inglés, holandés e italiano.

COMPAÑÍA: TDK

PRECIO: 4.800 Pta. / 28,8Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
No es una colección de viejos vídeos, sino el testimonio actual de unos músicos que llevan más de veinte años en esto de hacer música. Así, resulta curioso hasta para los que no sean seguidores de **U2**, porque es el testimonio viviente de la evolución musical de una época: los ochenta. El vídeo de la vieja *The Sweetest Thing*, realizado en 1999, es el regalo final.

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: CRAVE ENTERTAINMENT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PVP RECOMENDADO: 7.440 Ptas/ 48,02 €
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- JUGADORES: 1 - 2
- MOTOS: 12
- CIRCUITOS: 7

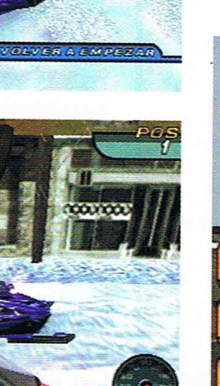
SNOCROSS CHAMPIONSHIP RACING

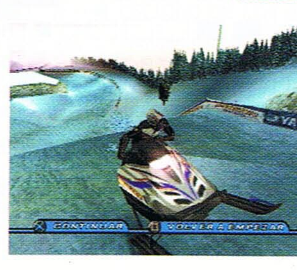
por << Molokai >>

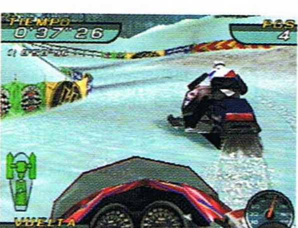
La nieve y las motos conjugan a la perfección.



Con títulos como ***SnoCross Championship Racing*** los aficionados a los deportes de invierno y, concretamente, a las motos de nieve van a tener diversión asegurada. La marca japonesa **Yamaha** ha desarrollado para el programa doce impresionantes modelos que destilan belleza y potencia a partes iguales. Por si esto fuera poco, las carreras discurren por estaciones de esquí que han sido sedes olímpicas como **Nagano, Calgary o Kitzbuhel**. Los amantes de los grandes retos disfrutarán con el desafío que supone descender por las pistas bajo condiciones adversas. La lluvia, la nieve y, sobre todo, la conducción nocturna hacen que la visibilidad se reduzca notablemente. En estas condiciones es fácil colisionar y perder por el camino partes de la estructura de la moto. Si se quiere progresar en un campeonato se deberán reparar los desperfectos en el garaje. Para ello y para adquirir nuevas piezas es necesaria una determinada cantidad de dinero, directamente relacionada con el puesto que previamente se haya alcanzado. Las carreras se agrupan en tres campeonatos según la cilindrada de las motos. Sólo se accede a los campeonatos de 600cc. y 700cc. al quedar en primera posición en la categoría inaugural (500cc.). Dadas las características particulares de cada circuito es importante acertar en la elección de la moto que mejor se adapte a ellas. Los diferentes espesores de nieve y la existencia o no de tramos de hielo requieren un estilo de conducción distinto.









Así es en PS2

Las diferencias gráficas con PSone son evidentes.



Si vemos **SnoCross Campionship Racing** en **PS2** apreciaremos con claridad las diferencias que supone el cambio de soporte. El suavizado de texturas queda patente tanto en motos y pilotos como en numerosos detalles de los entornos.



PS one

GRÁFICOS — 9.1
Las motos y los circuitos están recreados con detalle y acierto. Mejor aún es la animación de los pilotos sobre las motos de nieve.

JUGABILIDAD — 9.2
Cada moto tiene unas cualidades que la hacen diferente a la hora de controlarla. El completo editor de pistas es de los mejorcitos.

AUDIO — EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 8.1
No es lo mismo deslizarse por hielo que por nieve y esto lo refleja bien el programa. La música, en cambio, no destaca especialmente.

DURACIÓN — 8.8
La dificultad se incrementa a medida que se superan los campeonatos. Llevará tiempo acceder a todos los circuitos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 9.0 SOBRE 10

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADORA: NAMCO
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PVP RECOMENDADO: 6.990 Ptas/ 42,01 €
- GÉNERO: DISPARO
- JUGADORES: 1-8
- FASES: 80
- MODOS DE JUEGO: 5

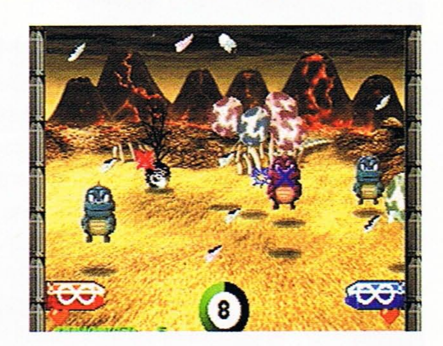
por << Dani3PO >>

POINT BLANK 3

Vuelven Dan y Don para que demuestres tu puntería.



Tras mucho tiempo sin que llegara un juego de disparo para **PSone**, es de nuevo **Namco** quien nos ofrece la oportunidad perfecta para afinar nuestra puntería en su vertiente más desenfadada. ***Point Blank 3*** (Gunbalina en **Japón**) sigue la línea marcada por sus antecesores. Multitud de pruebas (en esta ocasión más de ochenta) agrupadas en cinco modos de juego. Esta vez se ha eliminado un modo Historia o Aventura como en los anteriores, siendo el modo Arcade, con cuatro niveles de dificultad, la modalidad estrella. Por supuesto no falta el modo Party, para un máximo de ocho jugadores. Es obvio que aumentando el número de participantes humanos se multiplica la diversión, así como también ocurre si se sustituye el mando tradicional por la *G-Con*, única pistola compatible con este juego. El aspecto técnico está muy cuidado, con profusión de colorido y gran diversidad de ambientación en los distintos juegos. Realmente no se puede decir nada malo de este juego, ya que dentro de su género es lo mejor que hay, y se nota que se han llevado hasta el límite tanto las posibilidades de la consola en el campo 2D como la mecánica de los anteriores títulos de la saga. Quizás si ya posees alguno de ellos prefieras otras opciones, pero desde luego lo que es seguro es que en compañía de este juego, unos amigos y una pistola (dos mejor que una) pasarás ratos inolvidables en compañía de Dan y Don.

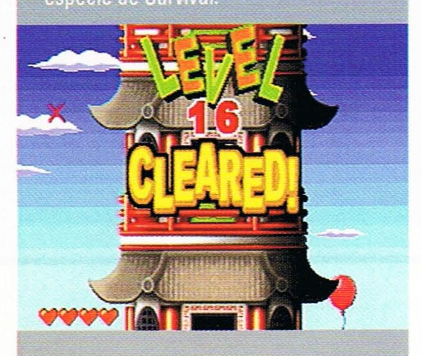


Modos

En el menú principal podrás seleccionar varias modalidades.

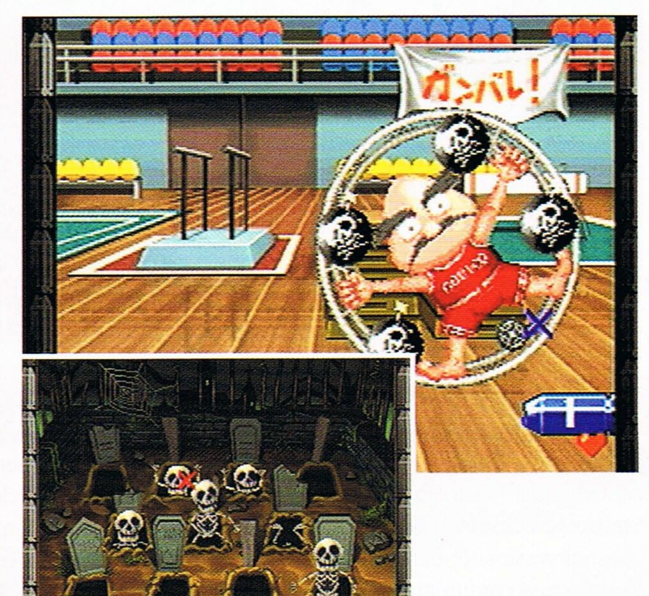


Varios cambios con respecto a Point Blank 2 (Gunbarl): desaparece el modo historia y, se aumentan las opciones para varios jugadores (modos Tournament y Team Battle) y se incorpora el modo Endurance, una especie de Survival.









GRÁFICOS 8.3
No son lo más importante del juego, pero no por ello dejan de estar cuidados. Sprites grandes y detallados y gran colorido y humor.

JUGABILIDAD 9.2
Si algo tiene este título es jugabilidad. Perfecto control incluso con el mando normal y una diversión inmediata, son sus bazas.

AUDIO EFECTOS 8.6 / BANDA SONORA 7.0
El efecto más importante, el de disparo, está perfectamente recreado. La música aparece sólo de vez en cuando y pasa desapercibida.

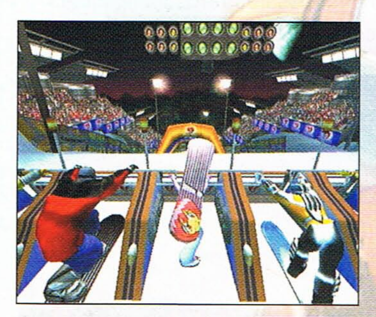
DURACIÓN 8.7
Si tienes con quien compartirlo puede hacerse eterno gracias a su gran cantidad de pruebas. Si no, te cansarás bastante antes.

PSone



SSX SNOWBOARD SUPER CROSS







Código maestro

Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personaje y accederás al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente y todas las pistas, personajes, tablas y uniformes serán activados. Si repites este código desactivarás el truco.

Modo Running Man

Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personajes para acceder al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que has usado bien el código y tu personaje empezará a correr por la pista con la tabla sobre la espalda. Si vuelves a usar este código desactivarás el truco.

Sin Gravedad

En el menú de Opciones mantén presionados los botones L1, L2, R1, R2 y pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y ARRIBA. Ahora los descensos los realizarás sin los efectos de la gravedad.

Recomendaciones

Para leer todas las recomendaciones durante la carga del circuito, ve al menú Opciones, mantén presionados los botones L y R y pulsa CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente.

Atributos completos

Si quieres tener todos los atributos al máximo, ve al menú de Opciones, mantén pulsados los botones L y R y presiona X (x7) y CUADRADO.

Consigue a Jurgen

Consigue la medalla de oro en cualquier modo o si lo prefieres juega como Mac y gana la medalla de oro.

Consigue a JP

Consigue dos medallas de oro en cualquier modo o bien juega con Moby y gana una medalla de oro.

Consigue a Zoe

Consigue tres medallas de oro en cualquier modo o bien gana una medalla de oro compitiendo como Elise.

Consigue a Hiro

Consigue cuatro medallas de oro en cualquier modo o gana la medalla de oro compitiendo como Kaori.





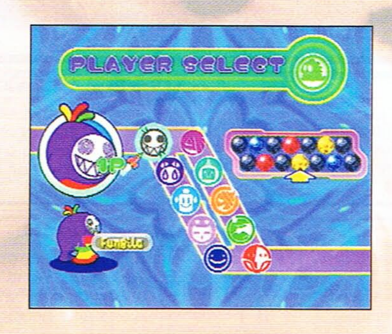
SUPER BUST A MOVE

Nuevos mundos

Pulsa TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y TRIÁNGULO en la pantalla de «Pulsar Botón de Start». Aparecerá un mensaje en la esquina superior derecha de la pantalla que confirmará la aceptación del código. Ahora selecciona el modo *Puzzle* donde encontrarás nuevos niveles dentro de los modos Clásico, Normal y *Training*.

Personajes secretos

En la pantalla de «Pulsar Botón de Start» introduce TRIÁNGULO, DERECHA, IZQUIERDA y TRIÁNGULO. Un mensaje aparecerá en la esquina izquierda de la pantalla confirmando que has introducido el código correctamente. De esta manera, cuando vayas a escoger a un personaje, encontrarás otros dos nuevos seleccionables.







READY 2 RUMBLE: ROUND 2

■ **Boxeadores flacos**
Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. Un ruido confirmará que lo has hecho correctamente.

■ **Boxeadores obesos**
Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Escucharás un ruido que confirmará que lo has hecho correctamente.

■ **Boxeadores zombis**
Pulsa IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, R1 (x2), R2 en la pantalla de selección de personajes.

■ **Activar todos los uniformes y los boxeadores**
Pulsa IZQUIERDA (x2), DERECHA, R2, IZQUIERDA, DERECHA (x2), R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Pulsa CUADRADO para seleccionar el uniforme que más te guste.

■ **Freak E. Deke y Michael Jackson**
Pulsa R1 (x13), R2, R1 (x10) Y R2 en la pantalla de selección de personajes del modo *Arcade*.



■ **Guantes enormes**
Pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. De este modo los boxeadores lucharán con unos guantes más grandes de lo normal.

■ **Uniforme secreto de Año Nuevo**
Cambia la fecha del sistema por el 1 de enero y Joey T. aparecerá en pañales.

■ **Uniforme secreto del Oeste**
Cambia la fecha del sistema por el 23 de abril 2001 y Mama Tua aparecerá disfrazada de conejito.

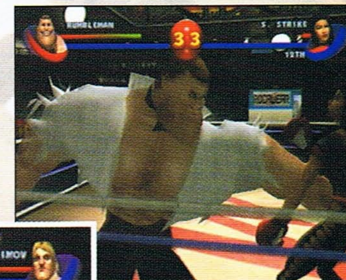
■ **Uniforme secreto del día de los Enamorados**
Modifica la fecha actual del sistema por el 14 de febrero y vestirás a Lulu Valentine de enamorada.

■ **Uniforme secreto del día de Halloween**
Modifica la fecha del sistema por el 31 de octubre y J.R. Flurry se transformará en *zombie*.

■ **Uniforme secreto del día de la Independencia**
Modifica la fecha actual del sistema por el 4 de julio y G. C. Thunder llevará un traje muy peculiar.

■ **Uniforme secreto de Navidad**
Modifica la fecha actual del sistema por el 25 de diciembre y Selene Strike se vestirá muy elegante para combatir.





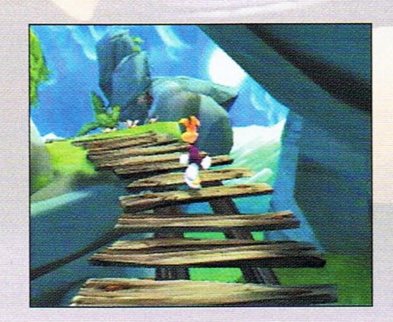




RAYMAN REVOLUTION

■ **Modo Debug**
Dirígete a la pantalla de opciones de cualquier mapa y accede al menú de opciones. Selecciona Sonido: ilumina la opción Silencio; mantén pulsado L1+R1 y presiona los botones: L2, R2, L2, R2, L2 y R2. Un nuevo menú aparecerá con opciones como Vida Completa, Disparo con rebote, Mega disparo, Carrera de toneles, etc.







por << Ana Márquez y Lázaro Fernández >>

RIDGE RACER V









■ Secuencias
Pulsa L1 y R1 mientras observas las secuencias de la *intro* del juego y podrás modificar algunos efectos de los gráficos. Si pulsas R1, los gráficos aparecerán en blanco y negro y si pulsas por tercera vez R1, los gráficos desaparecerán. Vuelve a pulsar L1 y todo volverá a la normalidad.

■ Comienzo rápido
Cuando selecciones el modo *Time Attack* mantén pulsado R2, L2 y tu coche se acelerará tanto que saldrá haciendo ruedas.

■ Modo Duelo
Si quedas en la primera posición en el tiempo de vuelta y total en el *Time attack Standard* accederás al modo Duelo.

■ Coches Bonus
Completa todos los circuitos de *Grand Prix* y activarás nuevos modelos de coches.Si bates todos los records de *Time Attack* conseguirás más.

■ Super Drift Caddy
Consigue llegar el primero a la meta en la competición Danver Spectra del modo Duelo y activarás el modelo de coche Super Drift Caddy en el modo Duelo, *Time Attack* y Carrera Libre.

■ Devil Drift
Consigue cruzar la meta el primero en la competición Rivelta Crinale del modo Duelo y activarás el modelo de coche Devil Drift en el modo Carrera Libre, *Time Attack* y Duelo.

■ VW Beetle
Consigue el primer puesto en la competición Solort Rumeur del modo Duelo y activarás el nuevo modelo de VW Beetle en el modo Duelo, Carrera Libre y *Time Attack*.

■ McLaren F1
Consigue ser el primero en cruzar la meta de la competición Kamata Angelus del modo Duelo y activarás el coche MacLaren F1 Clone en el modo Duelo, Carrera Libre y *Time Attack*.

Modo 99 Vueltas
Consigue quedar el primero en todas las carreras del modo Extra de *Time Attack* GP y se activará el modo 99 Vueltas. Será todo un reto a tu habilidad.

■ Modo Pac-Man
Cuando superes la cifra de 3.000 kilómetros, activarás la Competición Pac-Man. En este torneo conducirás el coche de Pac-Man y tendrás como oponentes a los fantasmas sobre unas *scooter*.

■ Modo Maximun
Completa el juego en el modo *Grand Prix* con máxima dificultad y accederás a la competición más competitiva del *Grand Prix*.

■ Iconos diferentes
El icono de salvar partida en el menú de la *Memory card* cambiará cuando hayamos finalizado todos los modos y todos los secretos que contiene este título de conducción de **Namco**.

SMUGGLER´S RUN

■ El coche invisible
Pausa el juego y pulsa R1, L1 (x2), R2, L1 (x2) y L2. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido.

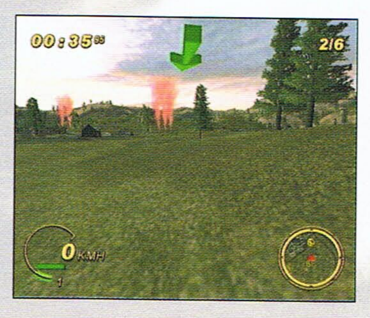
■ Coches ligeros
Pausa el juego y presiona L1, R1 (x2), L2, R2 (x2). Si has usado correctamente el código escucharás un sonido.

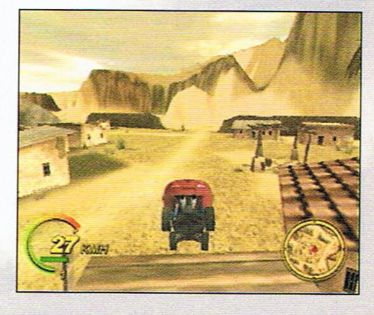
■ Sin Gravedad
Para que la gravedad deje de hacer su trabajo tienes que pausar el juego y pulsar R1, R2, R1, R2 y ARRIBA (x3). Si lo has hecho correctamente oirás un sonido.

■ Incrementar tiempo
Pausa el juego y después pulsa los botones R1, L1, L2, R2 y DERECHA (x3).

■ Disminuir tiempo
Pausa el juego y pulsa R2, L2, L1, R1 e IZQUIERDA (x3).







DYNASTY WARRIORS 2

■ Conseguir todos los Generales

Pulsa CUADRADO (x2), L1, L2, R1, R2, CUADRADO (x2) en el menú principal. Un sonido confirmará que has usado correctamente el código y se activarán todos los generales ocultos en ***Dynasty Warriors 2***.

■ Luchadores del reino de Shu y Wu

Usa los siguientes códigos en la pantalla de título:
Para activar los luchadores de la cuadrilla del reino de Wu pulsa CUADRADO (x2), R2 (x2), R1 (x2) y CUADRADO (x2). Si prefieres a los disidentes de Shu presiona CUADRADO (x2), R1 (x2), R2 (x2) y CUADRADO.

■ Editor de Introducción

En el menú principal usa los siguientes códigos: L1, L2, R2, L1, L2, R2, R1. De este modo se activará en el menú de opciones el modo Editor, donde podrás confeccionar la introducción del juego a tu gusto, eligiendo cada personaje y situándolo arbitrariamente.

■ Activar la opción Test BGM

En la pantalla de título pulsa R1 (x2), R2 (x2), L1 (x2), L2 (x2). Ve al el menú opciones y selecciona *Sound* y *BGM Test*. De este modo, podrás escuchar la banda sonora de ***Dynasty Warriors 2***.

■ Activar personajes ocultos

En la pantalla principal pulsa CUADRADO, R1, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1.

■ Elige a Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao y Zhang Jiao en el modo Free

Completa el juego en el modo *Musou* con todos los miembros de cada reino. Para luchar con estos personajes debes activar la opción Side Selection del modo *Free*.

■ Combate siendo Sun Quan

Acaba el modo *Musou* con todos los luchadores del reino Wu (Zhou Yu, Lu, Xun, Sun Shang Wiang, Taishi Ci, Gan Ning y Lu Meng).

■ Para elegir a Sima Yi

Completa el modo *Musou* como Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Dian Wei, Xu Chu y Zhang Liao.

■ Combate siendo Cao Cao

Completa el juego en el modo *Musou* con cada uno de los héroes del reino de Wei.

■ Combate como Zhuge Liang

Completa el juego en el modo *Musou* como Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun, Mao Chao, Huang Zhong y Jiang Wei.

■ Combate como Liu Bei

Completa el juego en el modo *Musou* con todos y cada uno de los miembros del reino de Shu, incluyendo a Zhuge Liang.

■ Intro alternativa

Si consigues completar el modo *Musou* con cualquiera de los generales, serás recompensado con las espectaculares imágenes de una secuencia de una introducción completamente nueva.

■ Restaurar la energía

Encuentra un punto para salvar tu partida, incluso si no tienes *memory card* tendrás la oportunidad de guardarla. Cuando te pregunten si quieres salvar tu juego puedes hacerlo o declinar la invitación. Una vez que hayas vuelto a la partida, tendrás toda tu energía restablecida y podrás continuar luchando.





THEME PARK WORLD

■ Accede libremente a todos los parques

Para poder acceder a todos los parques temáticos sin apenas esfuerzo, sitúate en un parque y pulsa ocho veces: IZQUIERDA, ABAJO, X y CÍRCULO.

■ Ticket dorados

Pulsa cuatro veces: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA y CÍRCULO. De este manera sin hacer prácticamente nada tendrás en tu inventario el preciado ticket dorado.





por << Rafa Notario >>

La oreja de Van Gogh

El viaje de Copperpot

Sony Music

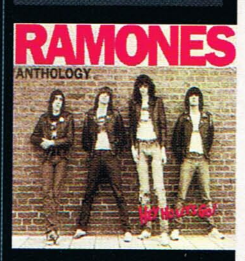
Nuevo trabajo de los donostiarras que continúa en la línea de pop melódico y de fácil escucha que tanto éxito les esta proporcionando. El quinteto parece haber crecido en tablas y experiencia durante el pasado año y hasta la voz de **Amaia Montero**, siempre espléndida, ha ganado enteros en matices y expresividad. Seguro que repetirán éxito.



Ramones

Hey Ho, Let´s Go. The Ramones Anthology

Warner Music

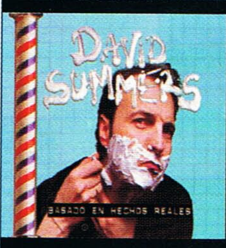


The Ramones inventaron el *punk*. Hubo otros antes y después, pero nadie como ellos. Este doble CD *Hey Ho, Let's Go. The Ramones Anthology*, contiene algunos de los mejores momentos de la historia del *rock'n'roll*. Eso sí, no apto para aficionados a la *new age* o la musica planeadora. Pura brutalidad *pop* para los ya iniciados.

David Summers

Basado en hechos reales

Warner Music



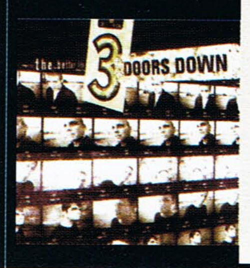
El que fuera líder de los **Hombres G** continúa su evolución profesional y artística con este nuevo trabajo en solitario en el que vuelve a demostrar sus dotes compositivas.Grandes baladas y temas *pop* con corazón adulto. A destacar muy especialmente *Diciembre*, uno de los mejores temas de la carrera del artista y *Creo en ti* una balada que seguro se convertirá en una favorita para los fans de **David Summers**.

3 Doors Down

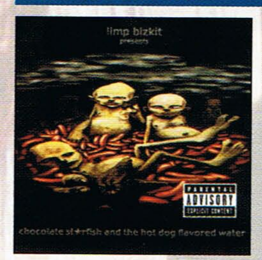
The better life

Universal

Procedentes de la ultimísima hornada de grupos norteamericanos, **3 Doors Down** aunan la sensibilidad pop de grupos como **R.E.M.** con la agresividad guitarrera de **Alice in Chains** o los **StoneTemple Pilots**. Considerados el grupo más prometedor de la nueva escena musical *yankee*, cuentan con un par de nominaciones a los premios **Grammy** de esta temporada. Una banda que a buen seguro dará que hablar.



Limp Bizkit

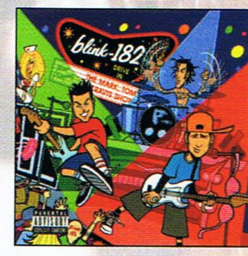


TÍTULO: Chocolate starfish and the hot dog flavored water

COMPAÑÍA: Polydor

Crecidos bajo el amparo de sus amigos de **Korn**, **Limp Bizkit** son el grupo sensación de la temporada. Su combinación de guitarras «metaleras», estética hip-hop y actitud desafiante ha conseguido aupar al grupo del inquieto **Fred Durst** al primer lugar de las preferencias de los jovenes rockeros norteamericanos. En este disco, **Limp Bizkit** consigue sin lugar a dudas el mejor sonido de su meteórica trayectoria, y vuelven a dar en la diana con himnos como su popular *Take a look around* (tema central de *Misión Imposible 2*) o su nuevo éxito, el irresistible *Rollin'*. **Limp Bizkit** son ya el grupo rock del año en **Estados Unidos**.

Blink-182

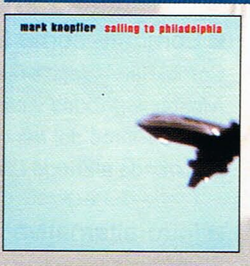


TÍTULO: The Mark, Tom & Travis Show

COMPAÑÍA: Mercury

Saludado como uno de los mejores discos en directo del año, **Blink-182** repasa la práctica totalidad de las canciones más significativas de su festivo repertorio: *What's my age again*, *All the small things* y todos esos temas que les han convertido en nuevos reyes del *punk pop teenager*, desplazando a unos **Green Day** cada día más serios. *The Mark,Tom & Travis Show* se beneficia de todas las virtudes del trío: melodías irresistibles, ritmos a toda pastilla, guitarras desbocadas, estribillos perfectos para cantar a voz en cuello (botella de cerveza en ristre)... y unas ganas inextinguibles de diversión y cachondeo en dosis masivas.

Mark Knopfler

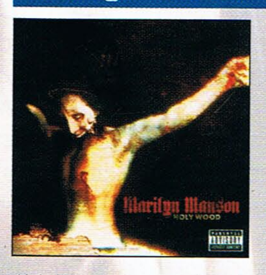


TÍTULO: Sailing to Philadelphia

COMPAÑÍA: Mercury

Knopfler ha trabajado a su gusto, relajado, tranquilo y rodeado de sus colaboradores habituales a los que se han sumado algunos compinches de leyenda: el genial **Van Morrison**, prestando su voz doliente a *The last laugh*, esos oscuros genios del *pop* que son la pareja **Difford & Tillbrook** en dos canciones o un mito viviente como **James Taylor** en una interpretación a dúo con **Knopfler** que titula el álbum. Todos aportan su parte de magia en un album teñido de cierta melancolía. *Blues*, *country*, aromas celtas, alguna mirada de refilón a las armonías **Beatles** y ¡un tango! (*El macho*) son los ingredientes de este guiso.

Marilyn Mason

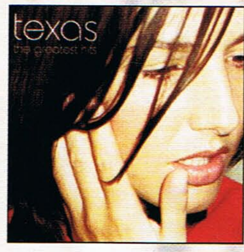


TÍTULO: Holy Wood (In the shadow of the Valley Of Death)

COMPAÑÍA: Polydor

Holy Wood supone el cierre de la trilogía que comenzó en 1996 con *Antichrist Superstar* y tuvo en 1998 su continuación con *Mechanical Animals*. *Holy Wood* complacerá a todos sus fanáticos seguidores, incluidos aquellos que se escandalizaron ante el giro hacia territorios cercanos al *Glam Rock* que fue *Mechanical Animals*. Se acabaron los guiños al *glamour*, y **Mason** regresa abruptamente a aquel sonido brutalmente gótico y estética gore-satánica que conmocionó al mundo. *Holy Wood* contiene algunos de los momentos más intensos y aterradores del grupo hasta la fecha. Sonido brutal y música de alta intensidad.

Texas

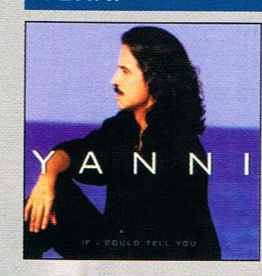


TÍTULO: The Greatest Hits

COMPAÑÍA: Mercury

Han pasado 12 años desde la irrupción en el panorama de la música *pop* de esta formación de **Edimburgo**, liderada por la bella **Sharleen Spiteri**. Un grupo sólido, con un estilo propio inmediatamente reconocible y un característico modo de hacer canciones. En esta recopilación de sus mejores momentos encontraremos desde su primer éxito, el mítico *I don't want a lover*, hasta sus más arriesgados devaneos con el *hip-hop* o las últimas tendencias de la musica de baile (*Say what you want all day every day*) fantástico encuentro entre **Texas** y los raperos norteamericanos **RZA** y **Method Man**, del **Woo Tang Clan**.

Yanni

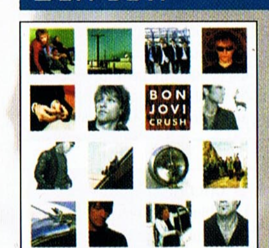


TÍTULO: If I could tell you

COMPAÑÍA: Virgin Records

Dentro del amplísimo campo musical que se conoce como *New Age*, podemos considerar al pianista estadounidense de origen griego **Yanni** como uno de los más sobresalientes en el terreno artístico y, desde luego, como uno de los más exitosos. *If I could tell you* es un canto a la vida, la belleza, la naturaleza y el amor, temas siempre recurrentes del pianista. Música instrumental, descriptiva, que busca la relajación del oyente y plantea la fusión del ser humano con su entorno natural, la comunión de la humanidad con el medio ambiente y la búsqueda interior. El disco que estabas necesitando para combatir el estrés.

Bon Jovi

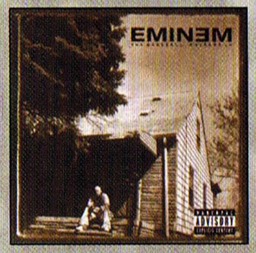


■ TÍTULO:
Crush

■ COMPAÑÍA:
Universal

Bon Jovi, esto es, el propio **Jon Bon Jovi** y sus eternos compañeros **Sambora**, **Torres**, **Bryan** y **McDonald**, conocen a la perfección lo que su público demanda y no tienen inconveniente en entregárselo a manos llenas. *Crush*, su último trabajo, rebosa de todo eso que les ha convertido en estrellas: *A.O.R.* de alta escuela, ramalazos *Hard Rock*, grandes baladas, superproducción sonora... Canciones diseñadas para el éxito en las que uno de los grupos de *Rock* con mayor predicamento entre el público femenino vuelve a demostrar las enormes facultades vocales de su cantante y la contundencia y competencia de sus músicos.

Eminem



■ TÍTULO:
The Marshall Matters LP

■ COMPAÑÍA:
Polydor

Primer y único artista de raza blanca que ha triunfado en el hermético universo del *hip-hop*, tradicionalmente vinculado a la comunidad negra. Adorado por **Elton John**, denostado por las numerosas víctimas de sus vitriólicos ataques (**Marilyn Manson**, **Christina Aguilera**...) y venerado por la muchachada del país del «Tío Sam», arrasa en las nominaciones a los **Grammy**. Producido por el legendario **Dr Dre**, los 18 cortes son un viaje sonoro a los rincones más gamberros, sucios y violentos de norteamérica. *Hip-hop* de máxima calidad con colaboraciones estelares de la aristocracia del movimiento: **Snoop Doggy Dog**, **XZBIT**, **Dido**...

Tahures Zurdos

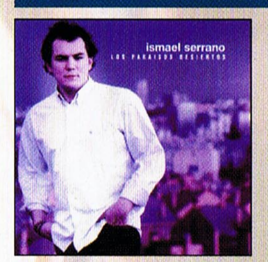


■ TÍTULO:
El tiempo de la luz

■ COMPAÑÍA:
Sony Music

Uno de los más honestos, sólidos e incombustibles grupos de rock de nuestro país. Después de trece años de supervivencia, cada nuevo disco se halla siempre rebosante de emociones como si fuera su debut. En *El tiempo de la luz* llaman la atención tres versiones de muy diversas fuentes: *Because the night*, clásico de **Bruce Springsteen** popularizado por **Patti Smith**, *Say it ain't so, Joe* de **Murray Head**, el rescate de una melodía memorable y finalmente *Noche de amor*, una bellisima composición de **Aurora** para su primer grupo **Belladona**. Los **Tahures** han vuelto. Más maduros, más sinceros que nunca. Los de siempre.

Ismael Serrano



■ TÍTULO:
Los paraísos desiertos

■ COMPAÑÍA:
Universal

Ismael regresa a la carga con un segundo trabajo tan lleno de compromiso y denuncia social como su disco de debut. Es palpable, sin embargo, una mayor preocupación por los aspectos puramente musicales de la obra que hace de este *Los paraísos desiertos* una obra tan grata de escuchar como amarga de asimilar porque le gusta frecuentar terrenos incómodos. Por *Los paraísos desiertos* desfilan temas tan poco fotogénicos como la prostitución, los malos tratos, las casas «okupadas» y, por supuesto, el amor, la soledad, el sexo, la amistad... los temas eternos que han fascinado a poetas, seducido a novelistas y enloquecido a filósofos.

Consigue 2 altavoces PS2000 para PlayStation 2

Creative Labs y ***PlayStation 2 Revista Oficial*** te dan la oportunidad de escuchar tu consola como nunca lo habías hecho antes. **Manda un e-mail a la dirección ps2@grupozeta.es** con todos tus datos personales y tendrás la oportunidad de conseguir uno de los dos juegos de altavoces que sortearemos entre todos los recibidos. ¡Sólo hasta el 15 de febrero¡





Breves

■ **El Aviador Dro y sus Obreros Especializados** vuelven a la carga por partida doble. El grupo pionero del *tecno* en **España** ataca con nuevo disco *Mecanisburgo* y el disco de homenaje realizado desde **México** *Robots para los Atomos*, con artistas procedentes de **España**, **México**, **Perú** y **Colombia** realizando versiones de los temas clásicos del **Aviador**. Ambos discos editados por **Cosmos**.

■ *Dödel Up* es el tercer single en **España** del cuarteto de rock alternativo **Guano Apes**. *Dödel Up* es una expresión que, si bien no tiene un significado literal, se emplea cuando uno quiere decir algo así como «esto es una gilipollez». El día 29 de Enero sale a la venta el single de *Dödel Up*, que incluye además dos canciones inéditas, una remezcla a cargo de **DJ Tomekk** y una parte multimedia con dos videoclips: el fabuloso videoclip de *Dödel Up*, y una versión acústica del mismo tema grabada en directo en 1997.

■ Ha nacido **GPS Music**, el primer *web site* español dedicado íntegramente a los nuevos talentos musicales -de todos los estilos- procedentes de **España** y de **America Latina**. Se dirijen a todos aquellos grupos y solistas que quieran contar con una *web* propia y actualizable semanalmente donde poder situar su música. Directamente del creador al oyente. Sin intermediarios. Más de 200 grupos de todo el mundo y todos los estilos estan ya en el *site*. Como primera actividad del nuevo milenio, **GPS Music** convoca el *Primer Concurso Online para Nuevos Talentos Musicales Open GPS Music*, con un premio para el ganador consistente en un contrato discográfico para la grabación de un álbum por valor de 5.000.000 de Ptas. La resolución del premio se llevará a cabo con los votos directos de los internautas, a traves de un sistema de escuchas aleatorias que garantizará la limpieza y transparencia de las votaciones. Para registrarse, hay que entrar en **http://www.gpsmusic.com**. También se puede solicitar la información a traves del e-mail **artistas@gpsmusic.com** o el teléfono de información 91-5240573.

■ Lo de **Estopa** no hay quien le pare, ¡cinco semanas consecutivas en el nº1 de las listas de ventas de nuestro país! ¡Y más de 900.000 discos vendidos! En Febrero viajarán a **América** para continuar con la promoción internacional de su disco.

■ Dos de los mas originales y brillantes grupos de la escena rock madrileña, a punto de editar nuevos discos: **Sindicato Del Crimen** y **Superskunk**. Esperamos impacientes...

■ Otro que está dándole los últimos toques a su nuevo trabajo es **Manolo «Último de la fila» García**. Su edición, si no hay imprevistos de ultima hora, en la primavera próxima.

■ Los míticos raperos **Run DMC** pondrán a la venta su esperadísimo nuevo álbum el próximo 26 de febrero. Contará con colaboraciones estelares a gogó: Limp Bizkit, Kid Rock, Sugar Ray.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



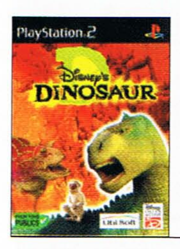
- NOMBRE DEL JUEGO: **Aqua Aqua**
- COMPAÑÍA: **S.C.I.**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: La evolución de *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo es el mismo: lograr que el agua que cae del cielo quede embalsada en las presas que construyes a toda prisa. Un *puzzle* diferente que te hará estrujarte el cerebro.



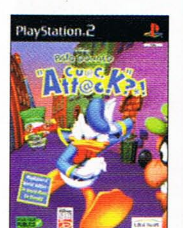
- NOMBRE DEL JUEGO: **Dead or Alive 2: Hardcore**
- COMPAÑÍA: **Tecmo**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: El juego de lucha que arrasó en otros sistemas aterriza ahora en **PS2** con interesantes novedades (nuevos trajes, escenarios y personajes) además de un apartado gráfico remozado en el que destacan los excepcionales efectos de luz. Potente.



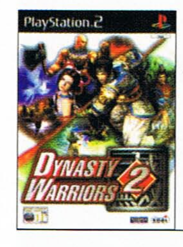
- NOMBRE DEL JUEGO: **Dinosaur**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **6.9**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La última producción infográfica de la compañía **Disney** convertida en un juego que mezcla aventura y rol. Ayuda a Aladar a escapar antes de que su mundo desaparezca, contando con la ayuda de sus compañeros el lémur y el pterodáctilo.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Donald Cuac Attack**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: Un juego de plataformas en 3D con un recorrido lineal a lo largo de diferentes mundos (la ciudad, un templo inca, la casa encantada...) donde tendrás que enfrentarte a variados peligros para rescatar a Daisy. Acción desenfadada y saltos por doquier.



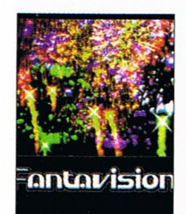
- NOMBRE DEL JUEGO: **Dynasty Warriors 2**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Vuelven los combates orientales medievales, esta vez en un entorno 3D con total libertad y con decenas de enemigos simultáneamente en pantalla. A pie o a caballo lucharás contra ejércitos enteros mientras defiendes tu territorio.



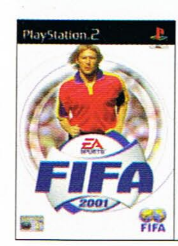
- NOMBRE DEL JUEGO: **Eternal Ring**
- COMPAÑÍA: **From Software**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Una historia sobre una misteriosa isla. Perspectiva en primera persona y combates en tiempor real para un juego que supone un paso adelante en este género.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Fantavision**
- COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: El primer *puzzle* de **PS2** es también el más original. Junta varios cohetes y hazlos explotar en una cadena de fuegos artificiales de lo más espectacular. La opción de dos jugadores simultáneos añade longevidad a este título ya de por sí absorbente.



- NOMBRE DEL JUEGO: **FIFA 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La saga más prestigiosa de simuladores de fútbol adquiere su vertiente más espectacular en la nueva consola de **Sony.** Con **Mendieta**, esta nueva entrega aúna lo mejor de todas las anteriores y mejora sustancialmente el aspecto gráfico.



- NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Chamgioship Season 2000**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: **Electronic Arts** es experta en crear largas sagas con gran variedad de deportes, y el circo de la Fórmula 1 no iba a ser una excepción. Cuenta con la licencia oficial para permitir todo lujo de detalles y datos oficiales y un apartado técnico magnífico..



- NOMBRE DEL JUEGO: **Gradius III & IV**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: Las últimas dos entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un sólo *pack* por obra y gracia de **Konami**. Diversión a la antigua para los nostálgicos o simplemente para los que busquen entretenimiento sin demasiadas complicaciones.



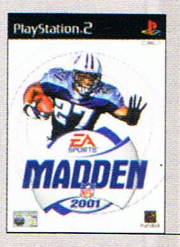
- NOMBRE DEL JUEGO: **International Superstar Soccer**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **8.8**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: El único título de fútbol capaz de rivalizar con la saga **FIFA** se presenta en **PS2** conservando intacta la jugabilidad que le hizo famoso en otros sistemas anteriores pero añadiendo un entorno gráfico a la altura de una consola como ésta.



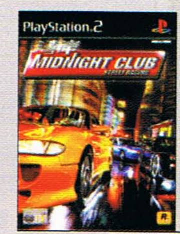
- NOMBRE DEL JUEGO: **Kessen**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Una de estrategia militar en la época feudal. Conduce gigantescos ejércitos de caballería e infantería a través de cruentas batallas. Todo es mostrado en la pantalla con gran espectacularidad gracias al potente *engine* 3D creado para la ocasión.



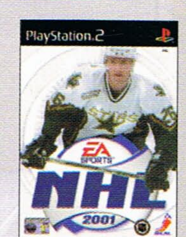
- NOMBRE DEL JUEGO: **Madden 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Otra ración de deportes por parte de los maestros del género, esta vez enmarcado en el espectacular mundo del fútbol americano, un deporte tan violento como incomprendido por estos lares. Sin embargo, un gran juego para los aficionados.



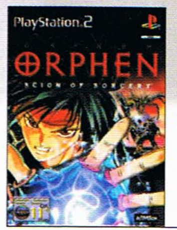
- NOMBRE DEL JUEGO: **Midnight Club**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las fases del juego se desarrollan en horas cercanas a la noche, lo que conlleva unos entornos muy espectaculares gracias a la multitud de efectos de luz. Su tratamiento *arcade* lo hace apto para todos los públicos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **NHL 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.4**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al *hockey* sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y velocidad a la que se desarrollan los encuentros. Las estrellas más famosas de la liga americana dirimen sus diferencias sobre el hielo a golpe de *stick*.



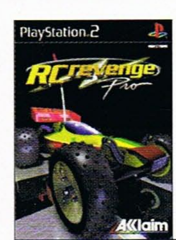
- NOMBRE DEL JUEGO: **Orphen: Scion of Sorcery**
- COMPAÑÍA: **ESP**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.5**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un *Action-RPG* que colmará las ansias de aventura de los más aventureros. Usa tu arsenal de hechizos y combínalos con los de tus aliados a lo largo de sus fases de combate.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Rayman Revolution**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Las plataformas 3D más bonitas que hayan pasado por consola alguna, unidas a un desarrollo muy variado y a un sencillo pero efectivo control, dan como resultado uno de los mejores juegos que actualmente puedes adquirir para tu consola.



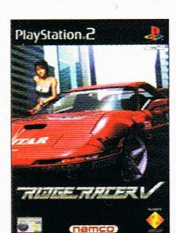
- NOMBRE DEL JUEGO: **RC Revenge Pro**
- COMPAÑÍA: **Acclaim Studios**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **7.5**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Tras su paso por **PSone**, llega a **PS2** el título en el que podrás manejar los prototipos de radio-control más rápidos. A lo largo de circuitos localizados en el interior de un parque temático recorrerás velozmente tierra y mar en pos de la victoria final.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Ready 2 Rumble: Round 2**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
En este juego de boxeo desenfadado podrás combatir con los personajes más estrafalarios (famosos incluidos) o participar en el ascenso de tu púgil hasta los puestos más altos de la clasificación. El modelado de los boxeadores es espectacular.



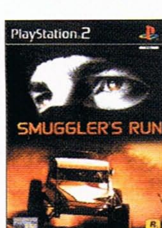
- NOMBRE DEL JUEGO: **Ridge Racer V**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN:
Toda la jugabilidad y la elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño que recrean a la perfección Ridge City, lugar donde se desarrollan las carreras de esta entrega. La compañía de *PacMan* vuelve a acertar.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Silent Scope**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN:
Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan innovador como divertido. Gracias a un efecto de *zoom* realmente logrado no habrá nada que esté fuera de tu alcance. Acaba con los bandidos y pon a salvo a los rehenes.



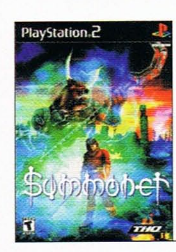
- NOMBRE DEL JUEGO: **Smuggler´s Run**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN:
Un juego de conducción en el que tendrás que hacer todo lo posible por realizar las misiones al margen de la ley a la vez que huyes de la policía. Unos escenarios gigantescos y un control sencillo para coches todo terreno son sus virtudes.



- NOMBRE DEL JUEGO: **SSX: Snowboard Supercross**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Sin duda el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. A través de unos circuitos inmensos en cuanto a longitud y con todo lujo de detalles gráficos, podrás realizar las acrobacias más inverosímiles a una velocidad impresionante.



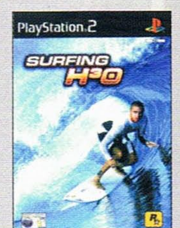
- NOMBRE DEL JUEGO: **Summoner**
- COMPAÑÍA: **Volition**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Un RPG clásico al estilo de los *Diablo* de **PC** en el que tendrás que explorar un vasto territorio solo o en compañía de aliados que harán tu misión más fácil. Derrota a tus enemigos a base de *combos* o utilizando la magia y engánchate a la historia.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Super Bust a Move**
- COMPAÑÍA: **Taito**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de una presentación muy cercana al dibujo animado, rebosante de colorido. La mecánica es simple: juntar varias pompas del mismo color para hacerlas explotar. Diversión en estado puro.



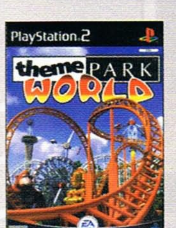
- NOMBRE DEL JUEGO: **Surfing H3O**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
¿Nunca has soñado con surcar las olas y realizar las acrobacias más increíbles a lomos de una tabla de surf? Con este juego lo podrás cumplir. Los gráficos son excepcionales, y destaca sobremanera la perfecta recreación de las olas.



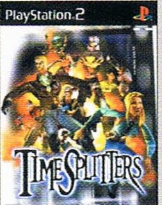
- NOMBRE DEL JUEGO: **Tekken Tag Tournament**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
El rey de la lucha 3D nunca se había mostrado con este precisismo, gracias al potente motor gráfico de **PS2**. Un sistema de lucha que proporciona posibilidades casi ilimitadas, con el que disfrutarán tanto los fanáticos de la saga como los neófitos.



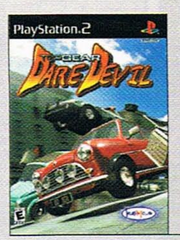
- NOMBRE DEL JUEGO: **Theme Park World**
- COMPAÑÍA: **Bullfrog**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
La continuación del mítico *Theme Park* te permitirá crear distintos parques temáticos. Estrategia divertida adaptada a esta consola, en un entorno 3D en el que podrás moverte con total libertad para satisfacer las demandas de tus visitantes.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Time Splitters**
- COMPAÑÍA: **Free Radical Design**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN:
La acción en primera persona llega a tu consola con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. Incluye la modalidad multijugador para medirte a tus amigos, así como gráficos muy detallados.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Top Gear Dare Devil**
- COMPAÑÍA: **Kemco**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con multitud de detalles (tráfico, edificios, etc.) y vehículos que te recordarán a coches reales, aunque éstos se manejan mucho mejor.



- NOMBRE DEL JUEGO: **(ESPN International) Track & Field**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Las olimpiadas han acabado, pero con esta entrega de la prestigiosa saga de **Konami** podrás revivirlas con todo lujo de detalles. Pruebas variadas y posibilidad de varios jugadores configuran un programa de lo más entretenido.



- NOMBRE DEL JUEGO: **X-Squad**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN:
Un título de acción enmarcado en el futuro en el que controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes a los que podrás manejar a la vez. Perspectiva en tercera persona que te permite seguir de un modo espectacular la acción.

En el próximo número...



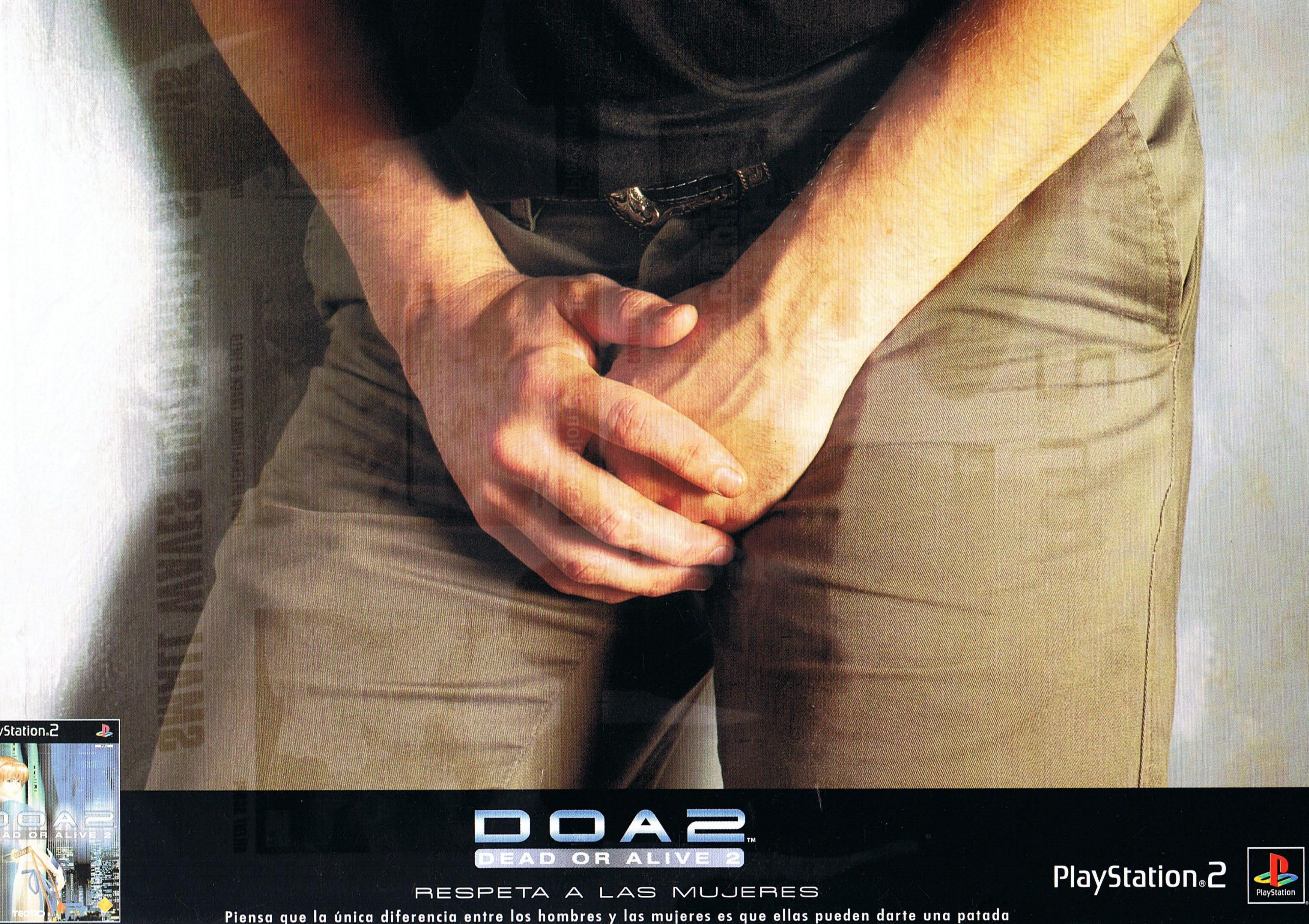
NOVEDADES

Stars Wars Star Fighter
Onimusha Warlords
Dark Cloud

DVD

El hombre sin sombra
La celda
South Park

El nº2 a la venta
el próximo 23 de febrero


TECMO
PlayStation®2
DOA2™
DEAD OR ALIVE 2
RESPETA A LAS MUJERES
Piensa que la única diferencia entre los hombres y las mujeres es que ellas pueden darte una patada
PlayStation